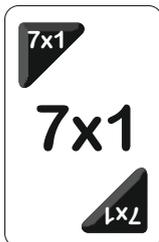


Avancer ou Démarrer 1 et 10

Ces cartes permettent soit de démarrer un pion (placer un pion sur la case *Démarrer* qui est entourée de sa couleur) soit de déplacer un pion de la valeur indiquée dans le sens horaire.



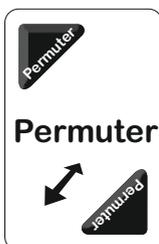
Avancer 7 x 1

Cette carte permet de déplacer un ou plusieurs de ses pions d'une case jusqu'à un total de 7 cases dans le sens horaire. Cette carte permet de sauter (manger) plusieurs pions. La valeur de cette carte ne se partage pas entre des pions de couleurs différentes.



Reculer -4

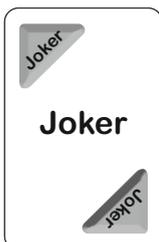
Cette carte permet de déplacer un pion dans le sens inverse des aiguilles d'une montre de 4 cases. Elle ne permet pas à un pion de rentrer directement dans sa *Maison*. Elle permet de reculer un pion qui devient un pion (retournez-le). Elle permet à un pion ou à un *Pieu*, de sauter un pion se trouvant 4 cases derrière lui.



Permuter

Cette carte permet de permuter un de ses pions avec un autre pion, à condition que les deux se trouvent déjà sur le parcours et pas dans les *Maisons*.

Permet aussi de permuter son pion avec un de ses pions qui se trouvent sur le parcours. En faisant cela, le pion devient un pion et peut ensuite rentrer dans sa maison.



Joker

Cette carte compte comme une autre carte au choix du joueur.

Âge 6+

2 à 6
joueurs

Pour jouer c'est facile !
Posez 1 carte
et déplacez un de vos pions.

TAC-TIK

Règles du jeu



jeux-de-cartes-personnalisées.fr



But du jeu

Les joueurs doivent utiliser des cartes pour faire sortir leurs 4 pions de leur réserve et les faire avancer sur le parcours de cases, afin de les rentrer dans leur *Maison*. « Pour jouer, posez 1 carte au centre du plateau et déplacez un de vos pions comme indiqué sur la carte ».

Former des équipes

Les 2 joueurs qui se font face sont partenaires (et doivent rentrer leurs 8 pions pour gagner).

Distribution des cartes

Un joueur distribue 4 cartes à chacun. Les joueurs jouent leurs cartes... et lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes, le joueur suivant (dans le sens horaire) prend le talon et distribue à nouveau 4 cartes par joueur. Et ainsi de suite. Quand le talon est épuisé, on mélange les cartes qui se trouvent au centre du plateau et on distribue à nouveau.

Échanger 1 carte

Les partenaires doivent échanger 1 carte après chaque distribution. Mais, ils ne doivent pas communiquer, se parler ni montrer leur carte durant cet échange.

Réserve

Au début de la partie, les pions sont placés dans leur *Réserve* (de même couleur que les pions).

Démarrer Pour commencer à déplacer un pion, il faut jouer une carte *Démarrer* et prendre un pion dans sa *Réserve* pour le placer sur la case *Démarrer* (Case qui est entourée de la couleur du pion). Le pion qui démarre devient un *Pieu* (perforation visible).

Maison

C'est l'arrivée, représentée par 4 cases de couleur :



Pieu

Un pion qui démarre est un *Pieu* et il doit être posé sur la case *Démarrer* (entourée de sa couleur) avec sa partie percée visible. Il demeure un *Pieu* tant qu'il n'est pas déplacé ou permuté. Un *Pieu* ne peut pas rentrer dans sa *Maison*. Il ne peut pas être mangé, dépassé et bloque le passage de tous les autres pions. Il peut être permuté uniquement par son propriétaire. Lorsqu'un *Pieu* est déplacé ou permuté, il devient un pion. Il est alors retourné (face percée vers le bas).

Dépasser

Un pion peut en dépasser un autre sauf si ce dernier est un *Pieu* ou s'il se trouve dans sa *Maison*.

Rentrer dans sa Maison

Un pion rentre dans sa *Maison* s'il finit son déplacement sur une des 4 cases de sa couleur. Lorsque la valeur de la carte est supérieure au nombre nécessaire pour arriver dans la maison, le pion n'entre pas dans la maison et doit alors continuer d'avancer jusqu'à l'utilisation complète de la valeur de la carte. Ce pion devra refaire un tour pour rentrer dans sa maison... Un pion dans sa *Maison* ne peut pas être mangé, dépassé, permuté ou ressortir. Chaque pion doit donc, être déplacé vers le fond, pour que les autres puissent rentrer.

Lorsqu'un joueur a rentré tous ses pions, il continue à jouer en déplaçant les pions de son partenaire.

Sauter (ou manger) un pion

Lorsqu'un pion finit son tour sur un autre pion, ce dernier est sauté (ou mangé) et il est replacé dans sa *Réserve*.

Défausser

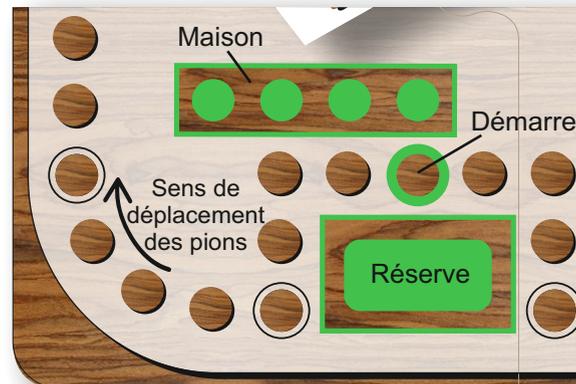
Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas utiliser ses cartes quand vient son tour (c'est souvent le cas en début de partie, si le joueur ne pioche pas de carte *Démarrer*), dans ce cas il se défausse de toutes ses cartes en les posant au centre du plateau. Ce joueur reste sans jouer, jusqu'à ce que les autres joueurs aient joué toutes leur cartes. Ce joueur pourra rejouer dès la prochaine distribution de cartes.

Variante pour 2 joueurs

Pour jouer à 2, vous pouvez piocher 6 cartes et prendre 2 couleurs chacun.

Les cases

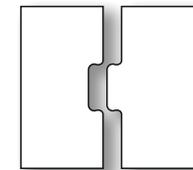
Les pions se déplacent sur les cases rondes dans le sens horaire



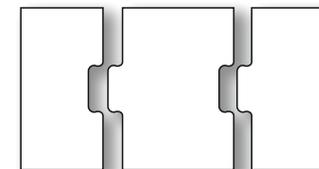
Le plateau

Emboitez les parties du plateau selon le nombre de joueurs

2 à 4 joueurs



6 joueurs

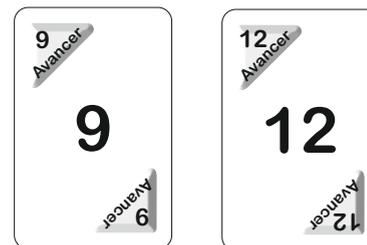
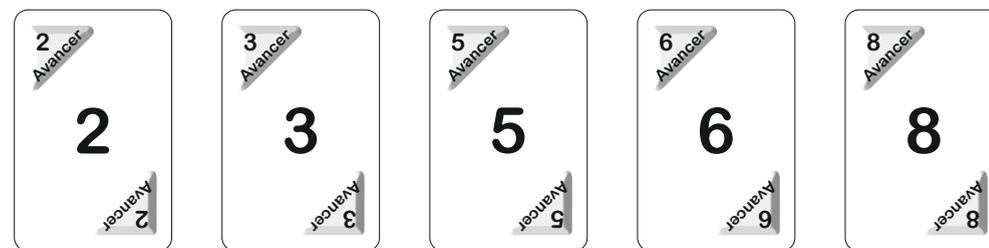


Les cartes

La valeur d'une carte doit être utilisée entièrement. Un joueur est toujours obligé de jouer une carte quand vient son tour. Mais s'il ne peut jouer aucune de ses cartes, il se défausse et passe son tour.

Avancer 2, 3, 5, 6, 8, 9 et 12

Ces cartes permettent de déplacer un pion de la valeur indiquée dans le sens horaire.



Règles du jeu
&
Accessoires

Jeux, Pions, Cartes, Sacs et
Extensions de plateau Tac-Tik
pour 8 et 10 joueurs

jeux-de-cartes-personnalises.fr