



# Règles du jeu Tac-Tik

## **Le but du jeu**

Rentrer tous ses pions dans sa Maison. Pour cela, il faut déplacer ses pions, dans le sens horaire, afin d'atteindre la case Démarrer qui permet de rentrer dans sa Maison. Les joueurs déplacent leurs pions en jouant des cartes. Chaque joueur pioche 4 cartes en début de partie et en utilise une à chaque fois que vient son tour. Lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, ils en piochent de nouvelles. Quand le talon est épuisé, on mélange les cartes et on distribue à nouveau. Les joueurs peuvent former des équipes de deux joueurs qui se font face. Les partenaires peuvent s'échanger une carte quand vient leur tour mais sans se parler.

## **Réserve**

Au début de la partie, les pions sont placés dans la Réserve de même couleur.

## **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.

## **Maison**

Ce sont les quatre 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 donc 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 peut rentrer dans sa Maison s'il finit son déplacement dans l'une des 4 cases (de la maison). Un pion dans sa Maison ne peut pas être mangé, dépassé, permuté ou ressortir. Chaque pion doit donc, être poussé au maximum pour que les autres puissent rentrer. Lorsque la valeur de la carte est supérieure au nombre nécessaire pour arriver dans la maison, le pion doit alors continuer d'avancer jusqu'à l'utilisation complète de la valeur de la carte et recommencer un tour...

## **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.

## **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 il peut se défausser s'il le souhaite (jeter une carte et passer son tour)

## **Avancer ou Démarrer 1 et 10**

Ces cartes permettent soit de démarrer un pion (placer un pieu) soit de déplacer un pion de la valeur indiquée dans le sens horaire.

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

Ces cartes permettent 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 pieu 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 à un joueur de permuter un de ces pions ou son propre pieu avec un autre pion, à condition que les deux se trouvent déjà sur le plateau et pas dans les maisons.

### **Joker**

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