

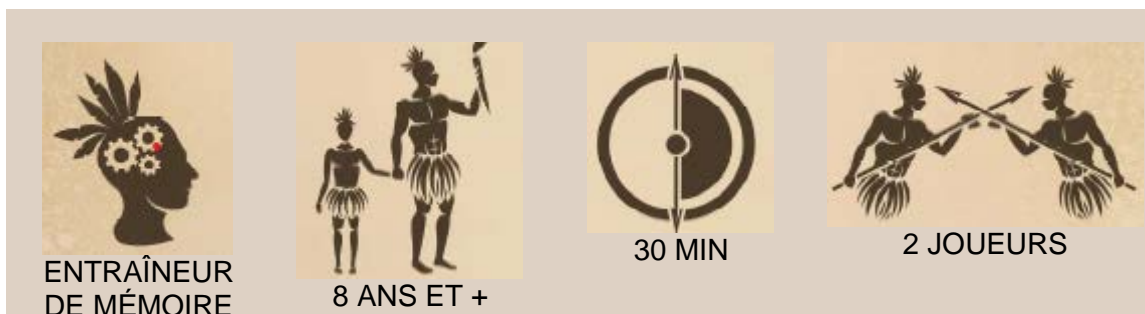


drawlab
ENTERTAINMENT

TACANKI

RÈGLEMENTS

APERÇU



TACTIKI est un jeu de société innovateur et un excellent entraîneur de mémoire pour deux joueurs. Il est recommandé pour des joueurs de 8 ans et plus et chaque partie dure en moyenne 30 minutes. Les tactiques et la planification sont au cœur de ce jeu qui fascinera et attirera des joueurs du monde entier. Le tout est emballé en toute sécurité dans une boîte mystérieuse.

BUT DU JEU

Frayez-vous un chemin vers le côté opposé du plateau et construisez une statue TAC ou TIKI avec 5 de vos pièces sur l'un des champs de départ de votre adversaire. Le premier joueur à construire une statue de 5 hauteurs remporte la partie!



COMPOSANTES

- 1 Livre des règlements
- 10 TAC miniatures
- 10 TIKI miniatures
- 1 Planche de jeu

L'HISTOIRE

Quelque part dans un coin caché de l'océan Pacifique, sur une petite île de Polynésie, vit une tribu oubliée par les temps. Au fil des années, la tribu s'est séparée en deux factions.

L'un des clans vit au jour le jour de manière pacifique et harmonieuse. Ils vénèrent TAC, le Dieu Soleil. Pendant ce temps, de l'autre côté de l'île, l'autre clan a une culture radicalement différente. Pour eux, TIKI, le Dieu de la pluie, règne sur leur monde et ils veulent imposer leurs croyances à tous les habitants de l'île. Et maintenant, ils ont commencé une guerre!

Le carnage met en colère les dieux et la guerre prend une forme surnaturelle ... TAC et TIKI sont venus à la vie pour calmer l'effusion de sang pour de bon et déterminer qui sera le seul vrai dieu de l'île!

TAC



Né du feu, **TAC** rit sous les rayons étincelants du soleil.

Le Dieu Soleil est rempli de sagesse et d'une chaleur calmante. L'harmonie coule dans ses veines puissantes. La tribu insulaire vit dans la paix et l'harmonie sous ses bénédictions, célébrant la lumière, la vie et le bonheur. La beauté de la vie rayonne de leur cœur et ne laisse aucune place aux nuages. Ils admirent ses enseignements sur l'art de vivre dans l'amour et la lumière éternels. Les gens de la tribu ont un cœur pur et un esprit créatif ouvert aux anciennes leçons de la construction d'un monde harmonieux.

TIKI



Lorsque **TIKI** apparaît, toute créature vivante tremble de peur.

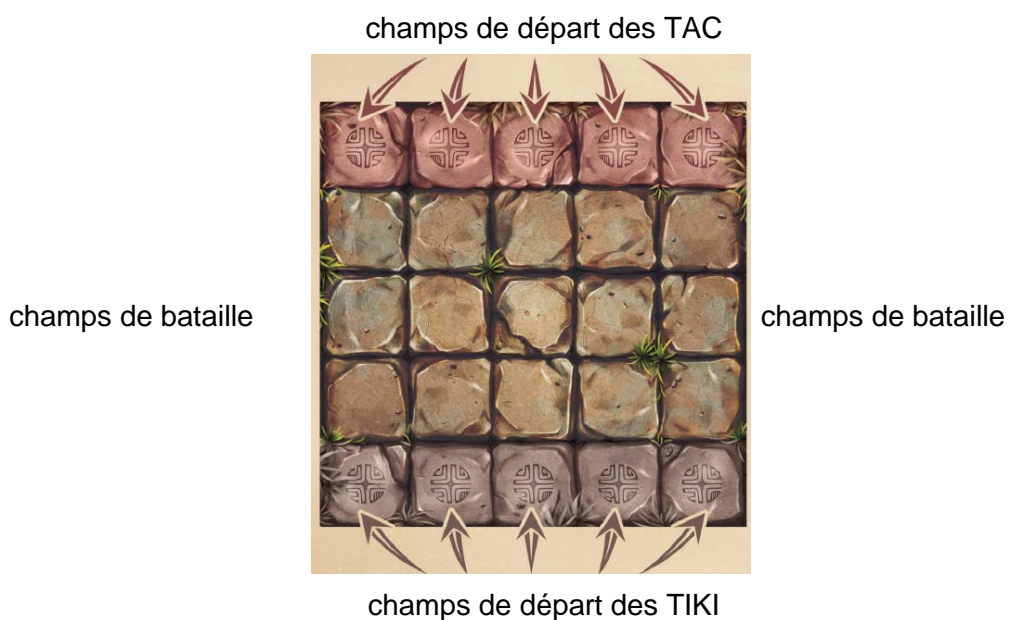
Le Dieu de la pluie est le puissant seigneur des tempêtes, des éclairs, du tonnerre et des inondations. Ce dieu maléfique frappe impitoyablement les habitants de l'île comme un éclair venu du ciel. La tribu qui l'adore désire la victoire, la domination et souhaite que toute l'île appartienne à TIKI. Ils se déplacent comme des ombres dans le noir et leur relation conflictuelle avec l'autre clan dégénère rapidement en une guerre pour conquérir leur plus grand ennemi. Leur objectif est de détruire leur culture voisine et de gouverner l'île!

BUT DU JEU

Frayez-vous un chemin vers le côté opposé du plateau et construisez une statue TAC ou TIKI avec 5 de vos pièces sur l'un des champs de départ de votre adversaire. Le premier joueur à construire une statue de 5 hauteurs remporte la partie!

PLANCHE DE JEU

Le plateau 5x5 de tuiles est l'île où la guerre des dieux aura lieu. La première rangée, sur chacun des deux côtés opposés, représente les **champs de départ** alors que les trois rangées du milieu forment les **champs de bataille**.

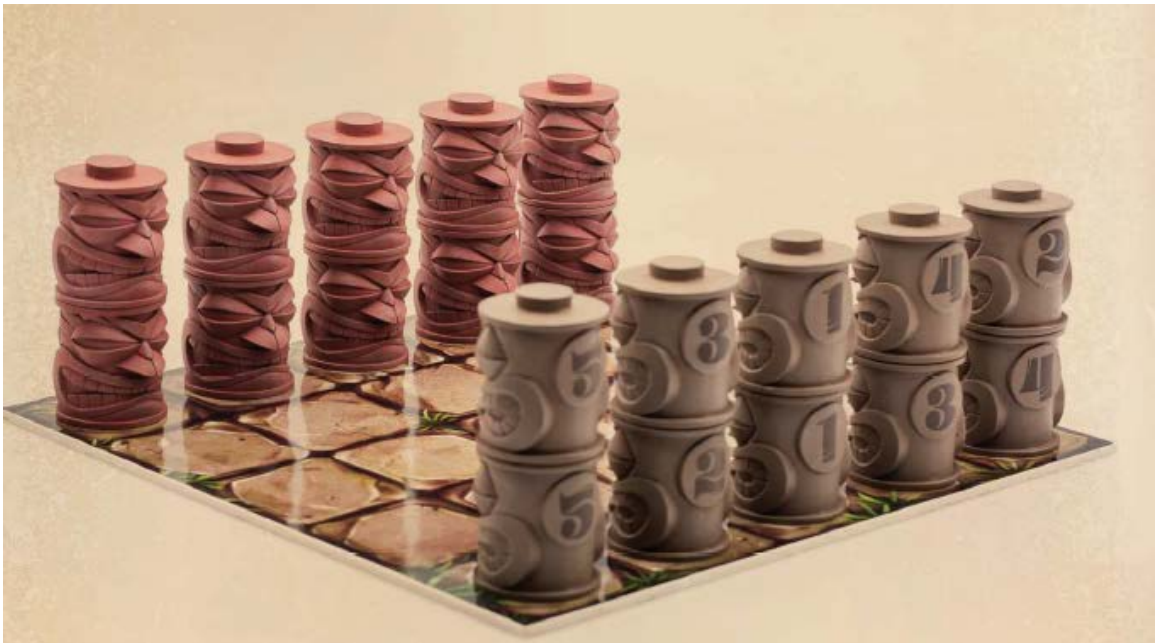


MISE EN PLACE

- **facile à mettre en place :**

Chaque joueur place ses dix pièces sur ses champs de départ. Chaque champ accueillera exactement deux figurines. Il est possible de placer les pièces dans toutes les combinaisons, incluant deux pièces du même rang sur un même champ.

Selon votre stratégie, il y a des milliers de façons différentes d'arranger les figurines.



- **énigmatique et divertissant :**

Au dos de chaque pièce, il y a un chiffre inscrit (le rang) allant de 1 à 5. Au début de la partie, les joueurs placent leurs pièces de sorte que les rangs ne soient visibles que par eux, pas par leur adversaire.

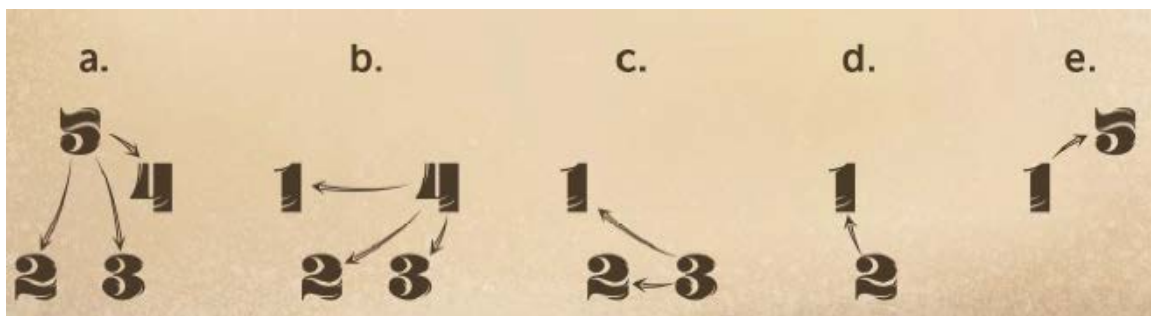
FORCE DES PIÈCES

Le chiffre au dos de chaque pièce représente son rang.

La hiérarchie des forces va de 5 à 1 avec une petite surprise : un rang de 1 est plus fort qu'un rang de 5.



- **la hiérarchie des forces :**
 - 5 est plus fort que 4, 3, 2
 - 4 est plus fort que 3, 2, 1
 - 3 est plus fort que 2, 1
 - 2 est plus fort que 1
 - 1 est plus fort**



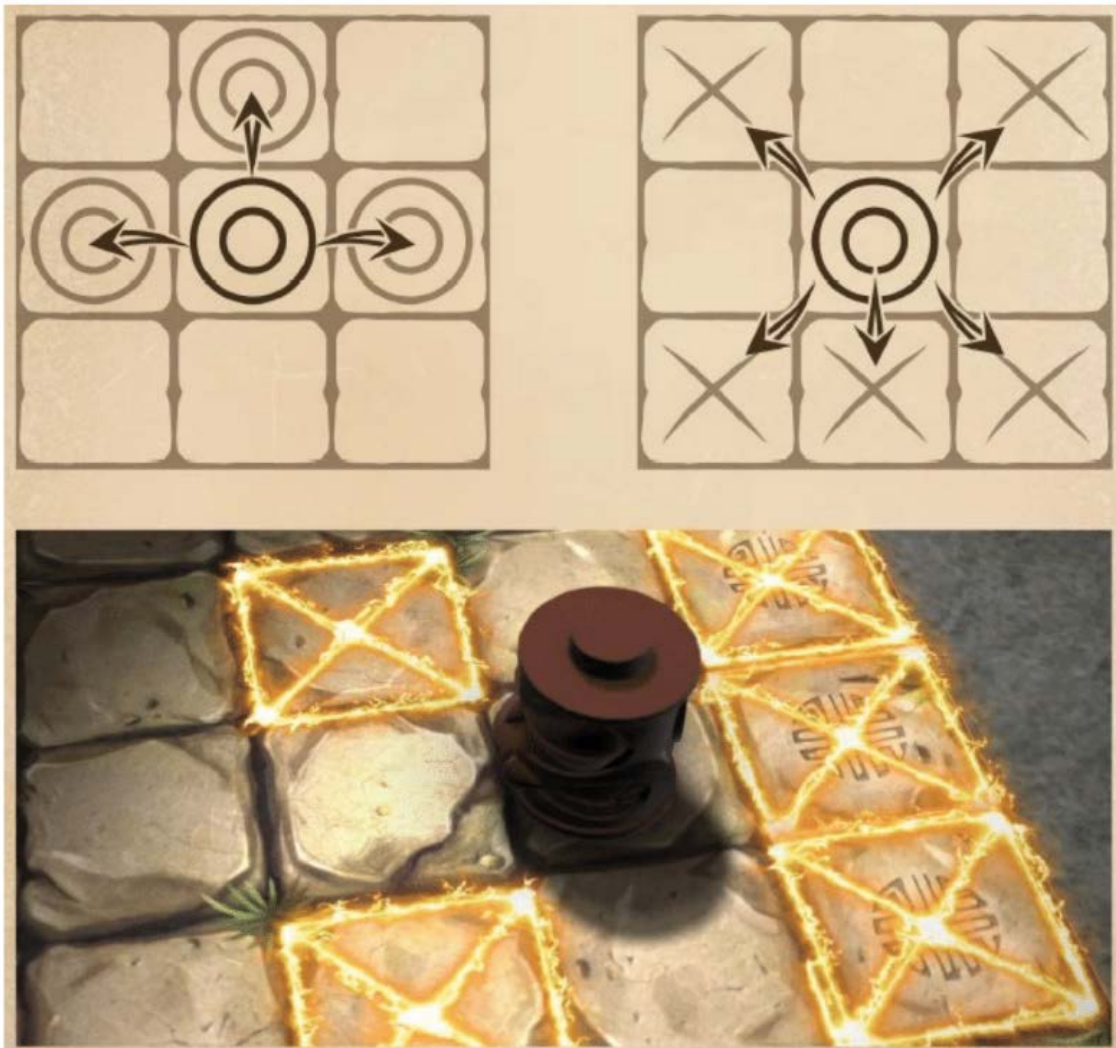
DÉROULEMENT DU JEU

Pendant le jeu, vous déplacerez et empilerez plusieurs pièces les unes sur les autres, formant des colonnes et lançant des attaques contre votre adversaire. Puisque TIKI a commencé la guerre, **le joueur contrôlant TIKI joue le premier**.

À votre tour, vous pouvez soit **déplacer des pièces**, soit **réincarner** une pièce vaincue.

COMMENT BOUGER?

Vous pouvez déplacer une pièce d'un champ vers l'avant, la gauche ou la droite. Il est interdit de bouger vers l'arrière ou en diagonale.

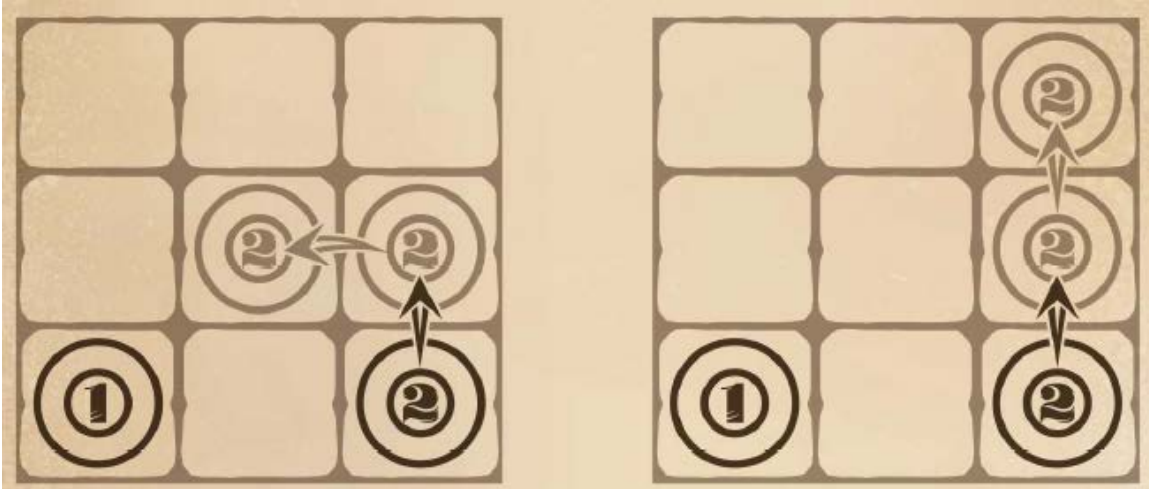


- **chaque tour d'un joueur consiste en deux mouvements :**

1) Une même pièce peut être bougée deux fois (1/2, 1/b)

1/a

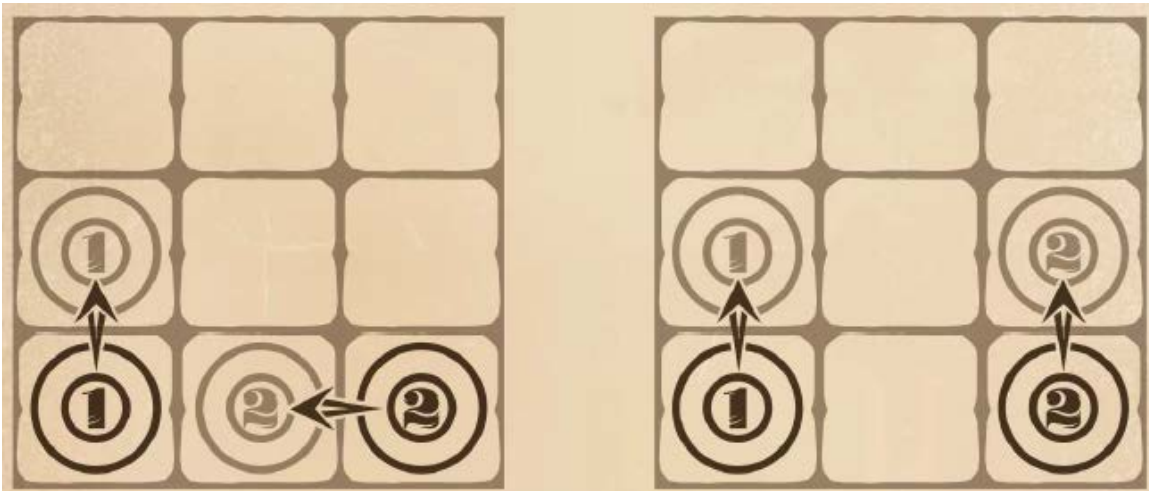
1/b



2) Deux pièces peuvent être bougées une fois chacune (2/a, 2/b)

2/a

2/b



Lorsqu'une pièce se déplace dans un champ contenant déjà une ou plusieurs pièces, elle est toujours placée au-dessus des pièces déjà présentes. Aussi, lorsqu'une pièce atteint un champ de départ adverse, il est impossible de la bouger (que ce soit par vos actions ou par celles de votre adversaire).

Note : Si vous choisissez de bouger lors de votre tour, vous devez utiliser vos **deux** mouvements! Si un seul mouvement est possible, le second mouvement est omis.

RÉINCARNATION

Lorsque défaite, une pièce n'est pas complètement éliminée de la partie. À votre tour, vous pouvez choisir de réincarner une pièce éliminée en la plaçant sur un de vos champs de départ vide.

Cependant, la réincarnation a un prix : vous **NE** pourrez **PAS** bouger de pièces lors de ce tour si vous réincarnez une pièce défaite. Si vous avez plusieurs pièces éliminées, votre choix de pièce réincarnée demeure secret et le rang de la pièce est caché comme lors de la mise en place initiale.

Note : Il est **interdit** de réincarner une pièce défaite par-dessus une autre pièce active. Le champ de départ doit être libre.

ATTAQUE

Lorsque vous bougez une pièce directement sur une pièce adverse, une attaque survient et celle-ci est immédiatement résolue.

Pour résoudre l'attaque, faites pivoter les deux pièces de 180 degrés pour exposer les rangs cachés. La pièce avec le rang le plus faible est défaite et doit être retirée de la planche de jeu. La pièce la plus forte est retournée à nouveau pour cacher son rang.

Si vous attaquez un champ avec plusieurs pièces empilées, la colonne entière est attaquée et chaque attaque est résolue une à la fois. Par exemple, si votre pièce de rang 4 attaque une colonne de rangs 3, 1 et 5, votre pièce est plus forte que le 3 et le 1, ce qui retirera ces pièces du jeu. Par contre, puisque la pièce de rang 4 est plus faible que le 5, le rang 4 devra quitter le champ de bataille. Une attaque sur une colonne se résout toujours du haut vers le bas.

Lorsque deux pièces du même rang se rencontrent, les deux pièces demeurent sur la planche de jeu. La pièce défendante est cependant bloquée et ne peut être déplacée jusqu'à ce que la pièce du dessus bouge ou soit défaite lors d'une attaque subséquente.

COMMENT GAGNER?

Vous gagnez la partie en étant le premier joueur à bâtir une statue de 5 pièces sur le champ de départ adverse.



CONSEILS DE STRATÉGIE

Le jeu de société TacTiki peut paraître petit et ses règles peuvent sembler faciles à comprendre, mais la profondeur du jeu est incroyable et de nouvelles stratégies peuvent être découvertes lors de chaque partie.

Vous pouvez tenter de jouer de manière offensive ou défensive à différents moments de la partie, utiliser votre mémoire pour contrer les tactiques de votre opposant ou planifier une contre-attaque, mais vous pouvez également gagner la partie en bluffant simplement – tout dépend de votre stratégie et de votre mémoire.

Voici des idées de stratégies à envisager pour votre prochaine partie :

- **la mise en place initiale**

Vous pouvez arranger vos pièces comme vous le souhaitez. Tentez de trouver de bonnes combinaisons et essayez de prédire comment vos pièces bougeront. C'est extrêmement important.

- **occuper le champ de départ ennemi**

Si vous pouvez occuper tous les champs de départ ennemis, votre adversaire ne pourra plus réincarner de pièces. Le joueur adverse sera menotté et vous aurez plus de facilité à bâtir votre statue afin de remporter la victoire!



- **le rôle de la mémoire**

Chaque joueur garde le rang de ses pièces vers soi jusqu'à ce que deux pièces s'affrontent. Il est dans votre intérêt de vous souvenir des rangs révélés lors des attaques.

À partir de ce moment, le rôle de la MÉMOIRE prend toute son importance! Plus vous vous souvenez des rangs ennemis, plus votre stratégie sera efficace.



Pour plus de détails à propos de TacTiki, visionnez la vidéo du déroulement du jeu ici :



Traduction : Allen Boisclair