

Trakks

Contenu du jeu :

- 112 pions numérotés de 1 à 14, chacun en double et en 4 couleurs
- 4 pions d'action (2x le pion +3 et 2x le pion fléché)
- 1 sac pour les pions de jeu
- règle du jeu

But du jeu :

Les joueurs posent, à tour de rôle, des pions sur la table pour les combiner entre eux ou avec d'autres pions déjà posés. Pour cela, il est possible non seulement d'élargir et de réduire les groupes existants, mais aussi de changer leur disposition ou de les dissocier complètement. Qui arrive en premier à placer tous ses pions, remporte la partie.

Préparatifs :

Les 112 pions du jeu sont mis avec les 4 pions d'action dans le sac.

Chacun des joueurs tire au hasard 15 pions du sac et les dispose devant lui.

6 pions supplémentaires sont retirés du sac et posés, face visible, les uns à côté des autres au bord du plan de jeu. Ces six pions constituent la pioche ouverte.

Description du jeu :

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer l'une des 4 actions suivantes, après quoi le joueur suivant prend la relève, dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Le joueur prend 1 pion quelconque de la pioche ouverte et le pose devant lui. La pioche est ensuite complétée par un nouveau pion pris dans le sac, pour qu'elle comporte toujours 6 pions.

2. Le joueur tire 1 pion au hasard du sac.

3. Le joueur joue 1 pion d'action. Le pion d'action est ensuite retiré du jeu et placé dans la boîte. Les pions d'actions sont les suivants:

- pions +3 : ce pion est joué contre un autre joueur quelconque qui doit alors retirer au hasard 3 pions du sac et les ajouter aux siens.

- pions fléchés : lorsque ce pion est en jeu, chacun des joueurs prend 2 pions de son propre jeu et les remet, face cachée, au joueur se trouvant à sa gauche. Si un joueur n'a plus qu'un seul pion, il ne transmet que ce pion mais reçoit quand même 2 pions du joueur se trouvant à sa droite.

4. Le joueur pose un ou plusieurs de ses pions au milieu de la table, contre les pions déjà sortis et a

le droit de regrouper les pions présents à son gré et de les disposer d'une nouvelle manière.

Pour cela, il doit tenir compte des règles régissant les séquences, les rangées et les groupes ainsi que de celles s'appliquant à la pose et au regroupement des pions.

Séquences, rangées et groupes :

1. une séquence regroupe 3 ou 4 pions ayant la même valeur mais des couleurs différentes. Par exemple : un 7 vert, un 7 rouge et un 7 bleu.

La séquence peut être posée horizontalement ou verticalement.

2. une rangée est composée de 3 à 14 pions de la même couleur mais de valeurs qui se suivent en ordre croissant ou décroissant. Par exemple : 4, 5, 6, 7, 8 rouges ou 11, 10, 9 bleus.

La rangée peut être posée horizontalement ou verticalement.

3. un groupe est un ensemble de pions qui se touchent. Il est formé de rangées et de séquences qui ont toujours au moins 3 pions.

Au début d'une partie, il n'existe pas encore de groupe. Un groupe est formé à partir du moment où un joueur pose une séquence ou une rangée d'au moins 3 pions.

Chaque joueur doit créer son propre groupe au début de la partie. Ensuite, il pourra jouer sur tous les groupes présents durant la partie.

Le nombre de groupes est limité :

- pour 2 à 3 joueurs, on ne fera pas plus de 3 groupes,
- pour 4 joueurs, on ne fera pas plus de 4 groupes.

Pose et réorganisation des groupes :

1. Pose

Un joueur peut poser 1 ou plusieurs pions à côté des pions déjà placés, en tenant compte du fait que les séquences et rangées doivent toujours comporter au moins 3 jetons.

Exemple 1 (voir schéma) :

A. Dans ce groupe, un joueur souhaite placer verticalement un 5 jaune et un 5 rouge au-dessus du 5 bleu. Cette pose n'est pas permise vu qu'à l'horizontale, on aurait alors 2 rangées de 2 pions (il faut au moins 3 pions)

B. A la place, le joueur peut poser le 5 rouge et le 5 jaune en-dessous du 5 bleu de manière à constituer une séquence de 3 pions.

2. Réorganisation

Un joueur a le droit de réorganiser à volonté des pions présents dans tous les groupes et de les

disposer de manière à pouvoir ensuite poser ses propres pions. Pour cela, il doit tenir compte des règles de groupes, de séquences et de rangées.

- au moins 3 pions par rangée
- au moins 3 pions par séquence
- pour 2 à 3 joueurs : 3 groupes au maximum
- pour 4 joueurs : 4 groupes au maximum.

Un joueur peut, dans le même coup, poser des pions et réorganiser les groupes.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réussi à poser tous ses pions de jeu sur la table et à gagner ainsi la partie.

Si la partie se joue en plusieurs manches consécutives, les autres joueurs font le décompte des pions qu'ils n'ont pas réussi à placer. Chacun des 4 pions d'action spéciaux pénalise un joueur de 20 points. Le décompte du vainqueur est toujours de 0 point.

À l'issue du nombre de manches préalablement défini, le gagnant est celui ayant réussi à marquer le moins de points.

Exemple 1 A faux

			6 v
	Faux	5 j	6 j
	Faux	5 r	6 r
3 b	4 b	5 b	6 b

Exemple 1 b juste

