

# **Tactix**

## **Matériel de jeu:**

1 planche de jeu

2 x 8 dés en bois (blancs/creux et noirs/relief)

2 dés-rois (blanc et noir)

1 règle

## **Comment gagner: l'objectif du jeu.**

Pour gagner au Tactix, il faut soit battre le roi de l'adversaire, soit amener son propre roi sur la case réservée au roi de l'adversaire.

## **Avant de débiter: la préparation du jeu**

Les joueurs choisissent leur couleur et mettent leurs dés en place dans la position de départ. Le nombre de points devant être visible sur la face supérieure des dés est indiqué sur la planche de jeu. En position de départ, tous les dés sont orientés de façon à ce que le 3 soit vers vous et le 4 en direction de l'adversaire.

## **Au coup par coup: le déroulement du jeu**

Le joueur qui a les dés blancs commence. Chacun joue ensuite à son tour, l'un après l'autre. Attention! Il faut faire basculer les dés de case en case. Le nombre de points sur la face supérieure du dé indique le nombre de cases à parcourir. Vous pouvez faire basculer le dé en avant, en arrière ou sur le côté mais jamais en diagonale. Si c'est votre tour, vous pouvez déplacer le dé soit vers l'avant ou vers l'arrière; faire les deux n'est pas permis pendant le même coup. Vous avez par contre le droit de tourner une fois à angle droit pendant un coup. Il est interdit de sauter par-dessus d'autres dés et d'abandonner des points sans les jouer. Le dé doit être basculé autant de fois qu'il y a de points sur sa face supérieure. Le dé-roi ne peut être basculé que d'une case à chaque tour.

## **Pour débarrasser le plancher: comment battre les dés**

Si vous arrivez exactement sur une case déjà occupée par un dé de votre adversaire, ce dé est battu et doit sortir du jeu. Si vous battez le

roi de votre adversaire, vous avez gagné la partie de Tactix.

## **Vous l'aviez deviné: Tactix est toute une tactique**

En déplaçant les dés, on poursuit deux objectifs: battre le roi de l'adversaire et en même temps, protéger son propre roi.

Vous disposez de trois variables pour élaborer votre tactique:

- le nombre de points sur la face supérieure des dés
- la possibilité de changer de direction
- le point de changement de direction.

## **Et pour terminer: la fin du jeu**

Le vainqueur est celui qui arrive sur la case du roi de l'adversaire ou parvient à le battre.

Si vous voulez faire une partie plus courte, vous pouvez décider que le vainqueur sera celui qui atteindra le premier la case centrale.