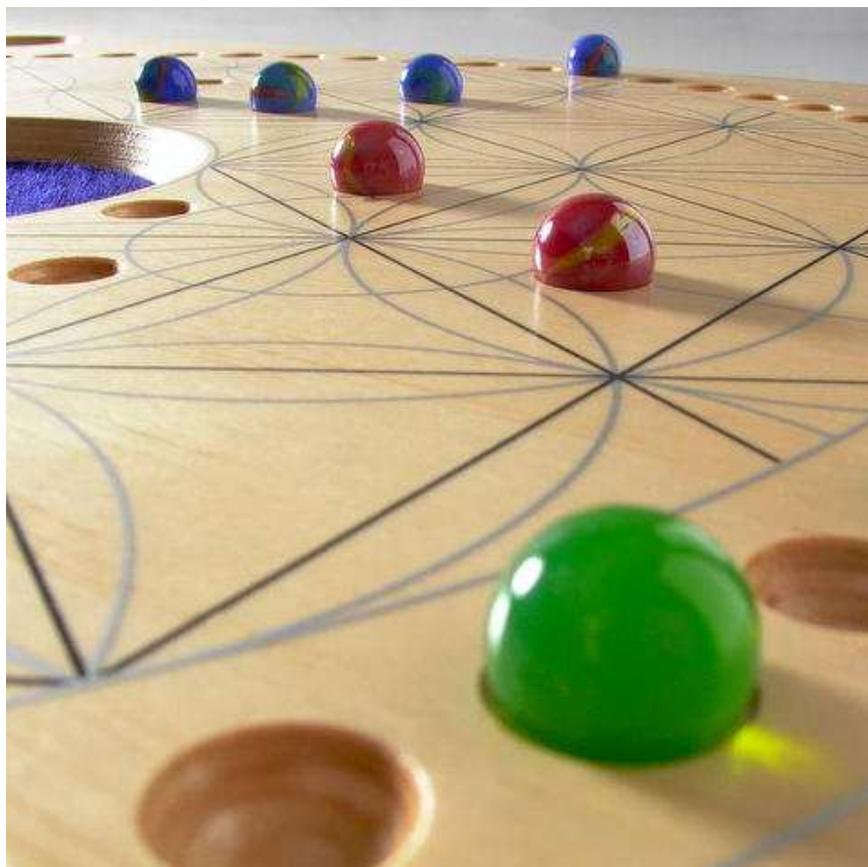


TACtique



Les règles du jeu de TAC

Version française



Auteur : Matthieu Garreau
conTACt-association Française de TAC
contact.asso@ntymail.com
Aout 2018

Partie I : Les règles de base

L'idée du jeu	4
Le but du jeu	4
Nombre de joueurs	4
Préparation pour un jeu de 4 personnes.....	5
Déroulement du jeu	6
1) La distribution des cartes :	6
2) L'annonce :	7
3) L'échange :	7
4) Le jeu :	7
Quelques précisions... ..	8
Le jeu d'équipe.....	9
Illustrations.....	10

Partie II: Explications des cartes spéciales

Les cartes d'ouverture (1 et 13).....	12
Le 4	12
Le 7	13
Le 8	14
Le TRICKSER	14
Le TAC	15
L'ange (-Der Engel-The angel-).....	18
Le diable (-Der Teufel-The devil-).....	18
Le fou (-Der Narr-The jester-)	19
Le guerrier (-Der Krieger-The warrior-)	20
Le mot de la fin... ..	22

TAC

Partie I : -Les règles de base-

Version du 16 aout 2018

Ce document vous accompagnera pour bien débiter dans vos premières parties de TAC. Même si le jeu de base est relativement simple, certaines situations peuvent s'avérer être plus complexes.

Dans la première partie de ce livret vous trouverez toutes les informations pour commencer à jouer. Dans la seconde partie vous trouverez les fonctions de chaque carte détaillées.

Ce livret a été directement traduit des règles en anglais, ou en allemand, que vous avez trouvées dans votre jeu. N'hésitez pas à vous adresser à la communauté de joueurs pour tout complément d'information.

TAC combine de manière unique un jeu de cartes et un jeu de plateau. Découvrez les défis que vous propose ce jeu de société, et la fascination exercée par le monde de TAC !

L'idée du jeu

2 équipes de 2 joueurs¹ tentent d'être les premiers à ramener leurs billes dans leurs maisons respectives. Pour cela les coéquipiers doivent s'échanger des cartes et les jouer de manière à atteindre les cases d'arrivée tout en déjouant les plans de leurs adversaires.

Le but du jeu

L'équipe gagnante est celle qui ramènera en premier ses 8 billes dans ses cases d'arrivée.

Nombre de joueurs

Le nombre de joueur idéal pour ce jeu est de quatre joueurs. Il existe des variantes pour deux ou trois joueurs qui demandent un bon niveau de jeu. Si possible, jouez la première fois à 4. Les règles pour un jeu d'une, deux ou trois personnes se trouvent dans le manuel mais ne sont pas ici traduites car très peu utilisées par les joueurs de TAC. Une autre version du jeu appelée « HARMONIE » ou « TEAM TAC » se joue également à 4 joueurs en mode coopératif. Pour ces variantes, n'hésitez pas à vous tourner vers l'association ou les éditeurs ou de vous en référer à votre manuel.

Age	Durée du jeu
A partir de 8 ans	60 minutes environ, mais il vaut mieux prévoir plus de temps...

Contenu de la boîte de jeu

- 1 « TACTique » (manuel détaillé en allemand ou en anglais)
- 8 cartes info (recto/verso en allemand ou en anglais, les versions françaises sont téléchargeables sur le blog de l'association française de TAC ou sur le site officiel de la maison d'édition TAC) et 2 cartes de remplacement.
- 1 plateau
- 16 billes (4 de chaque couleur) dans un sachet

¹ Pour faciliter la lecture de ces règles, celles-ci ont été écrites en utilisant le genre masculin. Le jeu TAC s'adresse évidemment à tous et à TOUTES !

- 104 cartes de jeu (dont 4 cartes « maitres »)

Préparation pour un jeu de 4 personnes

2 équipes de 2 joueurs sont formées. Les partenaires doivent se placer l'un en face de l'autre. (illustration 1). Chaque joueur s'installe devant sa case départ (sa réserve se trouve à droite). Puis chacun choisit 4 billes d'une même couleur et les pose dans sa réserve.

- **Si vous jouez pour la première fois :**

Chaque joueur peut poser sa première bille sur sa case de départ. Nous vous conseillons également de jouer sans les quatre maitres : l'ANGE, le FOU, le DIABLE et le GUERRIER. Les cartes de remplacement sont remises dans la boîte. Vous ne jouerez donc qu'avec 100 cartes.

- **Les cartes et les billes**

-Les cartes indiquent comment les billes doivent se déplacer sur le plateau. Chaque joueur ne peut déplacer que ses propres billes, **sauf dans le cas du TRICKSER et du DIABLE**.

-Les cartes marquées d'un chiffre noir (2, 3, 5, 6, 9, 10 et 12) sont les cartes simples qui permettent les déplacements.

-Les cartes marquées d'un chiffre rouge et le **TRICKSER** sont les cartes d'actions qui ont des particularités. Elles servent à raccourcir considérablement le parcours jusqu'au champ d'arrivée, ou à perturber la TACTique de l'équipe concurrente. Il est à tout moment possible de relire les fonctions des cartes spéciales sur les cartes info ou pour les cas particuliers dans la seconde partie de ces règles.

-Les cartes **MAITRES** sont marquées d'un symbole particulier, de même que *la carte TAC*.

- **Avant de commencer...**

-Chaque joueur prend une carte Info

-Pour sortir une bille de sa réserve et la placer sur sa case de départ, le joueur doit jouer une carte 1 ou 13 (appelées aussi « cartes d'ouvertures »).

-Une fois sur la piste, les billes se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre (illustration 3), sauf avec les cartes 4 ou le **TRICKSER**.

-Dès l'instant qu'une bille touche pour la seconde fois sa case de départ, elle peut rentrer dans sa maison (illustration 4).

Exemple pour l'utilisation d'une carte spéciale

Le 4 est la seule carte qui permette de reculer. En jouant habilement cette carte, on peut gagner presque un tour entier.

Après avoir placé une de ses billes sur la case départ, le joueur peut

- En faisant valoir le 4, la faire reculer dans le cercle et, au prochain tour, la faire rentrer au champ d'arrivée à l'aide d'une carte adéquate (5, 6, 7, ou 8), ou alors
- Avancer à l'aide de 1, 2 ou 3 et, au prochain tour, rentrer à reculons au champ d'arrivée.
- Si elle est pour la seconde fois sur sa case de départ, la bille peut reculer dans sa maison.

D'autres exemples ainsi que des explications détaillées se trouvent à la fin de ce manuel « TACTique ».

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 4 phases, qui se répètent jusqu'à la fin du jeu :

- 1) la distribution des cartes
- 2) l'annonce
- 3) l'échange
- 4) la phase de jeu (5 ou 6 tours).

1) La distribution des cartes :

Pour commencer la partie chaque joueur pioche une carte au hasard dans la pile de carte. Le joueur qui a la carte la plus forte commence. Dans l'ordre se sont les cartes noires (selon leurs valeurs), les cartes rouges (selon leurs valeurs), le TRICKSER, le TAC puis les MAITRES dans l'ordre de la carte info².

Le joueur qui a tiré la carte la plus forte mélange bien la pile de 100 cartes (ou 104 si vous jouez avec les MAITRES) et en donne 5 faces cachées à chaque joueur. Le reste de la pile est déposé auprès du joueur qui se trouve à gauche du distributeur. C'est ce dernier qui commencera et qui distribuera au prochain tour.

A chaque nouveau paquet de carte, le joueur qui distribue doit mélanger.

² Attention la détermination du joueur qui commence n'a rien d'officiel et peut varier d'un pays/d'un joueur à l'autre. Cette version est celle utilisée par l'Association ConTACT.

2) L'annonce :

Chaque joueur annonce s'il a une carte d'ouverture (1 ou 13) ou non. Mais il ne doit pas indiquer combien, ni lesquelles de ces cartes il a dans la main. S'il en a une ou plusieurs, il annonce par exemple : « Je peux ! ». S'il n'en a pas, il annonce « je ne peux pas ».

Si cela est souhaité, comme lors des tournois où plusieurs joueurs ne parlant pas la même langue pourraient se rencontrer, les joueurs peuvent utiliser un signal optique : le pouce vers le haut « je peux » ou vers le bas « je ne peux pas ».

Cette phase doit être répétée après chaque distribution de cartes.

3) L'échange :

Chaque joueur échange une carte, face cachée, avec son partenaire. Celui-ci peut la regarder dès qu'il a remis à son tour une carte à son partenaire.

Cette phase est obligatoire et doit être répétée à chaque distribution de cartes.

4) Le jeu :

Le joueur à gauche du distributeur, et qui a la pile de cartes restantes devant lui, commence. Il choisit une de ses cartes et la pose face ouverte sur la défausse au milieu du plateau, puis exécute l'action indiquée sur la carte qu'il a posée.

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun joue une carte jusqu'à ce que toutes les cartes soient posées. Il y a donc 5 tours (ou 6 au dernier tour de la version MAITRE)

Ensuite le joueur qui a commencé distribue 5 nouvelles cartes (ou 6 au dernier tour de la version MAITRE) à chaque joueur, passe la pile de carte restante au joueur situé à sa gauche.

A nouveau les joueurs annoncent, échangent et jouent.

Après cinq distributions, toutes les cartes de la pile ont été jouées. Le joueur qui a commencé en dernier au tour précédant mélange, distribue et passe la pile de carte au joueur placé à sa gauche. Ce dernier commencera.

Puis les 4 phases se répètent.

Quelques précisions...

- A la fin d'un déplacement si votre bille tombe exactement sur la case où se trouve déjà une bille, celle-ci doit retourner dans sa réserve. Seul le 7 peut éjecter une bille en passant par-dessus.
- Une bille ne peut pas en dépasser une autre, quelle que soit sa couleur, sauf avec le 7 qui éjectera la bille à son passage.
- **Une carte ne peut être jouée que si vous pouvez en exécuter l'action entièrement et si vous avez une de vos billes sur la piste** (à l'exception des cartes d'ouvertures, des TAC –si vous pouvez exécuter l'action-, de l'ANGE, du FOU et du DIABLE).
- Si vous n'avez AUCUNE carte pouvant avoir une quelconque action sur le jeu vous devez vous défausser d'une carte de votre choix (jeter une carte dans le rond central).

ATTENTION : SI VOUS POUVEZ, VOUS DEVEZ JOUEZ !!!

(même si cela vous désavantage)

Par exemple : si vous n'avez pas de billes sur la piste, aucune carte d'ouverture et un ANGE dans la main, vous devez le jouer.

- Plusieurs billes d'un même joueur peuvent se trouver en même temps sur la piste.
- **Pour rentrer dans sa maison, une bille doit avoir touchée au minimum deux fois sa case de départ, de n'importe quelle manière que ce soit.** L'entrée sur la piste comptant pour la première fois. Si une bille, qui touche pour la seconde fois sa case départ, ne peut pas rentrer chez elle, elle doit dépasser sa case de départ et éventuellement refaire un tour. Attention pour la huitième bille d'une équipe celle-ci doit arriver exactement sur la dernière case d'arrivée.
- Le parcours de la bille depuis la piste jusqu'aux cases d'arrivée passe par la case départ : il faut pouvoir placer la bille sur une case libre du champ d'arrivée. Cette bille ne peut pas dépasser les billes qui se trouvent déjà sur une case d'arrivée. Veillez donc à toujours ranger vos billes dans vos maisons et à laisser la case d'entrée libre. Grâce au 7 vous pouvez avancer et reculer dans votre maison.
- Une bille qui a atteint sa position finale dans sa maison ne peut plus être déplacée dès que le prochain joueur a commencé.
- Une fois qu'une bille est rentrée, elle ne peut plus retourner sur la piste, sauf si le déplacement est annulé par une carte TAC.

C'est donc l'équipe adverse qui doit annoncer si la partie est terminée ou non.

Le jeu d'équipe

Le succès au jeu de TAC ne s'obtient qu'à travers une excellente collaboration entre les partenaires d'une équipe.

Attention ceux-ci n'ont pas le droit de communiquer entre eux. D'une manière générale durant une partie de TAC, il n'est pas autorisé de parler du tout.

Toutefois cela reste à l'appréciation des joueurs de leur niveau et des enjeux de la partie (soirée entre amis, tournois,...).

- **Comment fonctionne un jeu d'équipe ?**

Un joueur peut soutenir son partenaire de nombreuses manières.

Durant les échanges de cartes, un joueur cherche à savoir quelle carte pourrait servir à son partenaire, afin que celui-ci puisse par exemple :

- commencer son jeu, s'il n'a pas de cartes d'ouverture
- éjecter une bille adverse
- rentrer chez lui
- utiliser un TRICKSER ou un TAC pour permettre à son partenaire de se retrouver dans une position plus avantageuse.

- **Au cours de la phase finale, le jeu d'équipe entre dans une nouvelle dimension**

Dès qu'un joueur a ramené toutes ses billes dans sa maison, il continue à jouer avec les billes de son partenaire. Vous pouvez même finir de jouer votre 7 avec les billes de votre coéquipier.

Le jeu se termine quand l'une des équipes a ramené sa huitième et dernière bille. Cette bille doit rentrer exactement dans la dernière case d'arrivée, sinon la bille doit reprendre son parcours autour de la piste. Après cela il est toujours possible au joueur suivant de jouer un TAC, c'est donc à lui d'annoncer si l'équipe adverse a gagné ou non.

Illustrations

Illustration 1 :

Equipe 1 : Les noires et les rouges jouent ensemble

Equipe 2 : Les bleues et les vertes jouent ensemble.

1 Réserve du joueur « rouge »

2 Case de départ du joueur « rouge »

3 Cases d'arrivée ou « maison » (4 cases) du joueur « rouge »

4 Défausse de cartes

5 Piste

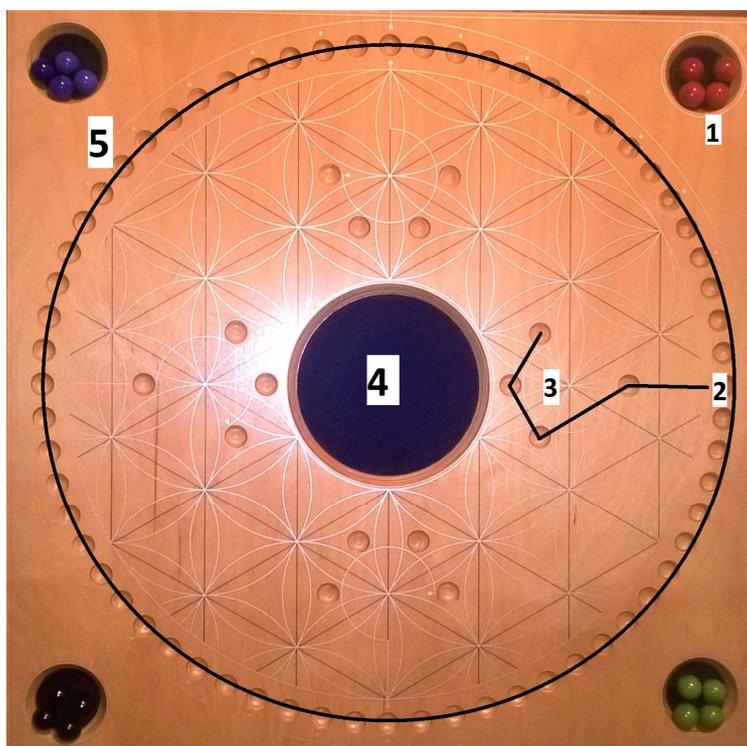


Illustration 2 :

Comment faire avancer la bille depuis la case départ tout autour du cercle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

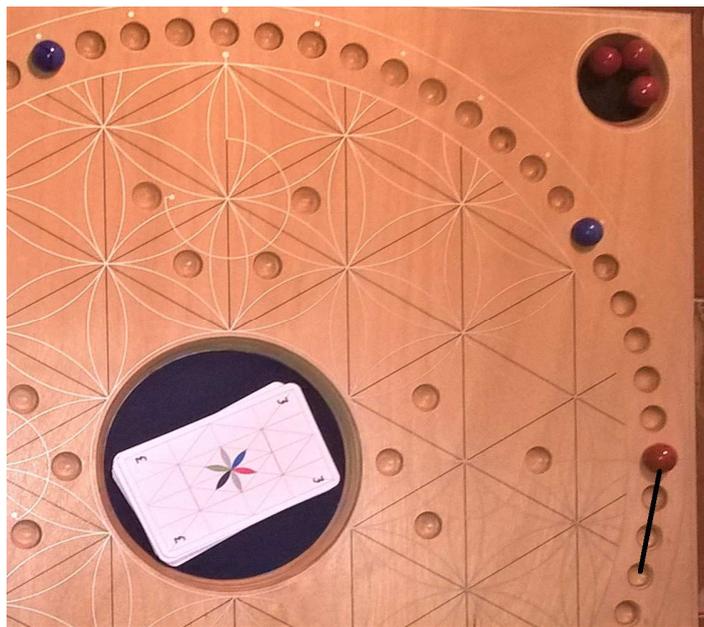
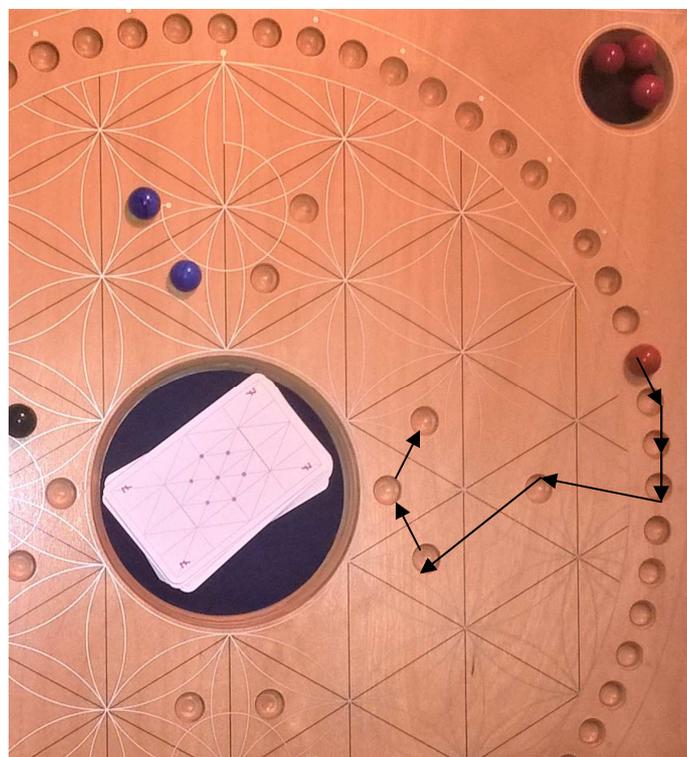


Illustration 3 :

La bille parcourt la piste et rentre dans sa maison en passant par la case départ.

Les cases d'arrivée contiennent 4 cases que la bille parcourt dans le sens des aiguilles d'une montre. La dernière case d'un champ d'arrivée est marquée par un point argenté.



Partie II:

Explications détaillées des cartes spéciales

Les cartes d'ouverture (1 et 13)

Spécificités :

Ce sont les cartes d'ouverture.

Ces cartes permettent de faire sortir une de vos billes de votre réserve et de la placer sur la case de départ.

Vous pouvez également si vous le pouvez, vous déplacer de une ou treize cases selon votre carte.

Rappel : Pour rentrer dans votre « maison » vous devez toucher deux fois votre case de départ. Le fait de sortir de votre réserve et de vous placer sur votre case de départ compte donc pour la première fois.

Le 4

Spécificités :

- Le 4 vous oblige à reculer de quatre cases.
- Même si vous reculez, vous ne pouvez pas passer par-dessus une bille.
- Si une bille se trouve exactement quatre cases derrière vous, vous devez la « manger »
- Une bille qui vient de sortir de sa réserve et qui recule de quatre cases, ne peut pas rentrer dans sa maison.
- Une bille qui se trouve déjà dans sa maison ne peut pas reculer.

Possibilités :

- Si une bille se trouve sur sa case de départ et que vous jouez le 4, vous économisez quasiment un tour complet grâce à cette carte en jouant au tour suivant, selon les cases d'arrivée libres : 5, 6, 7 ou 8.
- Une autre possibilité lorsque que vous vous trouvez sur votre case de départ est de jouer après cela 1, 2, ou 3 puis au tour suivant le 4 afin de rentrer directement dans votre maison.

Cas particulier :

Un dernier cas particulier est que si vous vous trouvez pour la seconde fois sur votre case de départ (à l'aide par exemple du trickser) et que vos cases d'arrivée sont toutes libres, vous pouvez reculer directement dans votre maison.

Le 7

Fonction :

Le 7 peut être réparti sur plusieurs de ses propres billes qui vont alors être déplacées en avant d'un total de 7 cases ou bien être utilisé pour une seule de ses billes. De la même manière le 7 pourra être utilisé pour faire rentrer une ou plusieurs billes dans sa maison ou bien déplacer des billes qui se trouvent déjà dans la maison.

Spécificités :

- Les 7 « coups » doivent être joués.
- Le 7 est la seule carte qui permet d'avancer en passant par-dessus d'autres billes, ou même les vôtres, qui seront « manger » et devront retourner dans leurs réserves.
- Avec le 7 vous pouvez « manger » plusieurs billes à la fois.
- Dans votre maison, avec le 7, vous êtes autorisé à aller en avant et en arrière comme bon vous semble, mais vous n'êtes pas autorisé à ressortir de la maison et à déplacer une bille qui aurait atteint la dernière case de votre maison. Celle-ci est dans tous les cas « verrouillée ». C'est également possible de le faire même si vous n'avez pas de bille sur la piste (donc vous le devez).

- Si vous rentrez votre 4^{ème} bille avec un 7 vous pouvez jouer les coups restant avec les billes de votre partenaire, si celui-ci en a au moins une.
- Si vous rentrez votre 8^{ème} bille avec un 7 celle-ci doit finir exactement sur votre dernier coup.

Le 8

Fonction :

Avec le 8 vous pouvez soit avancer de huit cases soit faire passer un tour au joueur qui se trouve à votre gauche. Vous devez alors l'annoncer clairement et fort en annonçant « block » ou « je te bloque », ou bien encore dans le cas où vous n'êtes pas dans la possibilité de parler (tournoi, langues,...), en passant votre main au-dessus des cartes déjà jouées. Votre adversaire devra alors se défausser d'une carte de son choix qui n'aura donc aucun effet. Vous pouvez jouer le 8 uniquement si vous avez une bille sur la piste.

Possibilité :

Le 8 est pratique si l'on veut protéger son partenaire et c'est une carte importante pour gêner la stratégie de vos adversaires qui vont perdre du temps et des cartes.

Cas particulier :

- Si le 8 est joué comme dernière carte d'un tour, il doit être utilisé pour avancer et ne peut être utilisé pour « bloquer » son adversaire.
- Attention : votre adversaire peut TAC-er votre 8, de même une carte défaussée suite à un 8 peut être TAC-er: un joueur qui joue un TAC sur une carte défaussée, peut l'utiliser.

Le TRICKSER

Fonction :

Echanger la position de deux billes de son choix qui se trouvent sur la piste: les vôtres, celles de vos adversaires,...)

Spécificités :

- Votre *TRICKSER* n'a d'effet que si vous avez-vous-même une bille sur la piste.
- Si vous êtes seul sur la piste votre *TRICKSER* n'aura alors pas d'effet, vous devrez jouer une autre carte si vous en avez la possibilité.
- Si le *TRICKSER* est joué, vous êtes obligé d'échanger la position de deux billes, même si cela vous désavantage.
- Vous avez le droit d'échanger deux de vos propres billes.
- Il n'est pas possible d'échanger sa position avec des billes qui se trouvent déjà dans la maison.

Possibilités :

Grâce au *TRICKSER* vous avez la possibilité de placer vos billes –ou celles de votre partenaire- dans une position bien plus avantageuse. Le *TRICKSER* vous permet donc d'éviter de faire tout le tour de la piste.

Avec cette carte vous pourrez vous approcher plus rapidement de votre case d'arrivée, inversement vous pourrez aussi éloigner vos adversaires de la leur.

Cas particuliers :

Si vous échangez deux de vos propres billes de position et que l'une d'elle se trouve sur la case de départ, après l'échange votre bille se trouvera donc sur sa case d'arrivée. Vous aurez donc touché votre case de départ pour la seconde fois.

Le TAC

La carte *TAC* a une double fonction : elle annule le coup du joueur précédent et vous permet d'utiliser sa carte pour vos propres billes.

Fonction :

- « *Si tu peux, tu dois !* » est une règle d'or, qui vaut aussi pour la carte *TAC* ! Si c'est la seule carte que vous pouvez jouer, vous devez la jouer, même si elle vous désavantage.

- Si vous utilisez la carte TAC pour annuler une carte qui a une double fonction (les cartes d'ouverture -1 et 13- ou le 8) vous avez alors le choix de la fonction que vous pouvez utiliser.
- Vous pouvez jouer la carte TAC si et seulement si vous pouvez utiliser la carte de votre adversaire (celui qui se trouve donc à votre droite) pour vous-même. Si vous n'aviez pas le choix, vous devez vous défausser de votre TAC.
- Si le joueur précédent s'est défaussé d'une carte et que vous jouez un TAC, vous pouvez utiliser la fonction de cette carte.
- Si le joueur précédent se défait d'un TAC et que vous jouez vous-même un TAC, vous utilisez la fonction de la carte jouée avant le premier TAC mais vous n'annulez pas le coup qui avait été joué auparavant.

Jouer un TAC après qu'une bille ait été éliminée

Le coup du joueur précédent est donc annulé, la bille qui est retournée dans sa réserve revient à la place où elle se trouvait sur la piste. La personne qui a joué le TAC utilise la carte du joueur précédent pour lui.

Jouer un TAC après qu'une bille soit rentrée dans sa maison

La carte TAC est l'exception à la règle « Celui qui est rentré chez lui, y reste pour toute sa vie » car le TAC annule le coup joué par la personne précédente. Elle doit donc ressortir de sa maison et retourner à sa position initiale. La personne qui a joué le TAC utilise donc la fonction de la carte qui a été jouée.

Jouer un TAC après la distribution des cartes

Comme il n'y a pas de carte à annuler, vous ne pouvez pas jouer le TAC comme première carte.

Jouer un TAC après un 8

Si le joueur précédent vous « bloque » en jouant un 8, vous avez plusieurs possibilités :

- Vous pouvez annuler le 8 et le jouer pour vous-même, soit en avançant de 8 soit en « bloquant » le joueur suivant.
- Vous pouvez vous défausser de votre TAC ainsi que de toutes autres cartes que vous auriez dans la main.

Jouer un TAC après un Trickser

Si le TAC est joué après un Trickser, l'échange va être inversé et les billes échangées retournent à leurs positions d'origines. Le joueur qui a joué le TAC va alors pouvoir échanger deux billes de son choix.

Dans le cas particulier où une des billes échangée se trouvait sur sa case de départ, après le TAC et son retour sur cette même case de départ, elle s'y trouve toujours pour la première fois et ne peut donc pas rentrer chez elle.

Jouer un TAC après un TAC

Le second TAC annule le premier. L'action revient donc à la position avant le premier TAC. La personne qui a joué le deuxième TAC va alors utiliser la fonction de la carte qui a été jouée avant le premier TAC.

Il peut même y avoir un troisième, voire un quatrième TAC... à chaque fois vous devez revenir à la position avant le TAC de la personne se trouvant à votre droite et la fonction utilisée par votre TAC sera celle de la carte qui aura été jouée avant tous les TAC.

Jouer un TAC pour annuler la victoire de son adversaire...

...c'est possible (et vous le devrez même !)

Dans le jeu du TAC, c'est l'adversaire qui doit déclarer la victoire de l'autre équipe car même après que la huitième bille d'une équipe soit entrée, le joueur suivant peut toujours jouer un TAC et la faire ressortir. Bien évidemment, comme décrit ci-dessus, si et seulement si le joueur peut lui-même utiliser la fonction de la carte jouée. Dans la même logique un second TAC ne pourra, dans ce cas, pas être joué.

Autres possibilités :

Le TAC est une des rares carte vous permettant d'entrer en jeu même lorsque vous n'avez pas de cartes d'ouverture (1 ou 13) car vous pouvez « prendre » le 1 ou le 13 du joueur se trouvant à votre droite et le cas échéant, le renvoyer dans sa réserve et vous-même faire entrer une bille sur la piste.

L'ange (-Der Engel-The angel-)

Fonction :

Lorsqu'un joueur utilise l'*ange*, il permet au joueur suivant de prendre une bille de sa réserve et de la placer sur sa case de départ.

Si le joueur suivant n'a plus de billes dans sa réserve, alors le joueur qui a joué l'*ange* peut avancer n'importe quelle bille de ce joueur d'une ou de treize cases.

Propriétés :

- Vous devez jouer l'*Ange* si vous n'avez pas d'autres possibilités et même si vous n'avez pas de billes en jeu.
- Si une bille se trouve sur la case de départ du joueur contre qui a été joué l'*ange*, alors celle-ci est éliminée
- Le joueur dont la bille a été déplacée par un *ange* continue à jouer normalement après l'action de l'*ange*.
- Si le joueur contre qui aurait dû être joué l'*ange*, a déjà fait rentrer ses quatre billes alors, l'action de l'*ange* se reporte sur les billes de la deuxième couleur de l'équipe (donc à la place du joueur qui se trouve à gauche de l'*ange*, ce sera le joueur qui se trouve à sa droite). Le sens du jeu n'en sera pour autant pas modifié.
- Il est difficile d'utiliser l'*ange* à l'avantage de sa propre équipe cependant dans certaines situations l'*ange* peut vous permettre de faire dépasser votre adversaire ses cases d'arrivée.

Le diable (-Der Teufel-The devil-)

Fonction:

Lorsqu'un joueur utilise le *diable*, il regarde les cartes du joueur qui se trouve à sa gauche. Il va jouer une de ses cartes et faire l'action à la place de ce joueur.

Il va donc jouer un tour à sa place avec ses billes.

Propriétés

- Le *diabale* permet de regarder dans les cartes du joueur suivant. Les cartes vont être prises face cachée et rendues. Le joueur, à qui les cartes ont été prises, a donc joué et ne rejoue pas.
- La personne qui a joué le *diabale* est entièrement libre de son choix d'action, tant qu'il respecte les règles du jeu. Il peut choisir la carte jouée, l'action de la carte et les billes à jouer.
- Si le *diabale* est joué comme dernière carte du tour, il perd donc sa fonction.

Possibilités :

Dans la plupart des cas, le *diabale* porte bien son nom. Avec cette carte vous pouvez à la fois voir les cartes de votre adversaire et en plus de cela déjouer tous ses plans, voire même les plans de toute l'équipe.

Le *diabale* vous sera d'une grande utilité tout particulièrement en fin de partie.

Cas particuliers :

Si vous jouez le *diabale* et que votre adversaire possède un fou et que vous décidez de le jouer alors les cartes vont donc être données vers la droite. Le fou rejoue, donc la personne qui aura joué le *diabale* aura pour ce tour joué trois fois.

Pour rappel : Si vous jouez le *diabale* et que votre adversaire possède un TAC (voir la partie sur la carte TAC) et que, pour une quelconque raison, vous décidez de jouer le TAC, alors le propriétaire du TAC pourra regarder et jouer les cartes de votre coéquipier.

Le fou (-Der Narr-The jester-)

Fonction:

Lorsque le *fou* est joué, tous les joueurs doivent passer toutes les cartes qu'ils ont en main à leur voisin de droite. Les cartes doivent être cachées.

Attention : « **le fou rejoue !** », c'est-à-dire que le joueur qui a posé le fou doit jouer une de ses nouvelles cartes.

Propriétés :

- Si le *fou* est joué en dernière carte, la carte n'aura donc pas de fonction
- Vous devez jouer le *fou* si vous n'avez pas d'autres possibilités et même si vous n'avez pas de billes en jeu.

Possibilités :

Le *fou* est imprévisible et anéanti toutes les tactiques en place.

Il peut être intéressant de le jouer dans les cas suivants :

- Quand aucun des deux joueurs de son équipe ne peuvent entrer en jeu et ceux de l'équipe adverse, oui.
- Quand les deux joueurs d'une équipe ne peuvent plus avancer et sont bloqués.
- Quand sa propre équipe est proche de la victoire et que l'on n'a plus de carte à jouer, ou bien que ses propres cartes peuvent vous faire passer devant la case finale
- ...et à l'inverse quand l'adversaire est proche de la victoire et que vos propres cartes ne lui permettront pas de rentrer.

Cas particuliers :

Si après un *fou*, le joueur qui doit jouer a reçu un TAC et le joue, les cartes NE SONT PAS ECHANGEES A NOUVEAU, le TAC prend alors la valeur de la carte qui a été jouée avant le *fou* (attention elle n'en est pas pour autant annulée).

Le guerrier (-Der Krieger-The warrior-)

Fonction:

Lorsqu'un joueur utilise le *guerrier*, il avance une de ses billes jusqu'à ce que celle-ci rencontre une autre bille, quelque soit la distance, et l'élimine ainsi de la piste. Il prend alors sa place.

Propriétés :

- Le *guerrier* élimine la prochaine bille qui se trouve devant lui, quelque soit sa couleur et le nombre de cases parcourus.

- Si vous n'avez pas de billes sur la piste, votre *guerrier* n'a pas de valeur et vous pouvez le défausser.
- Si vous êtes seul sur la piste et que vous jouez le *guerrier*, vous vous auto-éliminez.

Possibilités :

Le *guerrier* est la seule carte qui vous permette d'éliminer une bille qui se trouverait normalement hors de portée et ainsi d'avancer rapidement vers vos cases d'arrivée.

Attention : Le *guerrier* peut être contré par un TAC aussi nous vous recommandons de mettre votre doigt sur la case de départ du guerrier et d'attendre que le joueur suivant ait joué afin de bien le repositionner.

Le mot de la fin...

Pour d'autres questions consultez le manuel « TACTique », disponible en allemand ou en anglais ou contactez-nous.

ConTACT, Association Française de TAC, a été créée par des joueurs pour des joueurs et faire grandir la communauté de TAC dans les pays francophone.

Si vous avez des questions ou des idées à nous suggérer, envoyez-nous un courriel.

Chaque envoi est bienvenu ! N'hésitez pas à nous soutenir en devenant membre ou en faisant un don.

Ces règles ont été directement traduites par Matthieu Garreau à partir du livret de règles https://shop.spiel-tac.de/mediafiles/Anleitungen/TACTik_deutsch.pdf

Ces règles sont téléchargeables gratuitement mais ne peuvent être commercialisées sans l'accord de son auteur.

ConTACT – Association Française de TAC-

association-contact.blogspot.fr

contact.asso@ntymail.com

Facebook: www.facebook.com/contact.eu

Pour toutes informations complémentaires :

Editions TAC-TAC Verlag

www.spieltac.de

info@spieltac.de

Soyez les bienvenus dans la communauté du TAC!!!