

Tactiki

But du jeu

Être le premier à former une pile de 5 de ses propres figurines sur l'une des cases de départ de l'adversaire.

Mise en place

Chaque joueur dispose de 5 cases de départ sur la rangée la plus proche de lui.

Les 10 figurines sont réparties sur ces 5 cases en formant 5 piles de 2 figurines.

La disposition est entièrement libre, les valeurs peuvent être placées dans n'importe quel ordre. Il est autorisé d'empiler deux figurines de même valeur. Les valeurs doivent rester cachées à l'adversaire.

Hiérarchie des figurines

Les figurines ne suivent pas une hiérarchie classique mais un cycle. 1 bat 5 - 5 bat 4 - 4 bat 3 - 3 bat 2 - 2 bat 1

Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur dispose de 2 actions de déplacement. Il peut déplacer deux figurines différentes d'une case chacune ou déplacer la même figurine deux fois. Seule la figurine située au sommet d'une pile peut être déplacée.

Une figurine peut se déplacer d'une case vers l'avant, sur la droite ou sur la gauche. Elle ne peut jamais reculer ou se déplacer en diagonale.

Lorsqu'une figurine arrive sur une case occupée par une figurine ou une pile amie, elle est placée au sommet de cette pile.

Combat

Lorsqu'une figurine se déplace sur une pile adverse :

La valeur de la figurine attaquante est révélée. La valeur de la figurine adverse située au sommet de la pile est révélée.

La hiérarchie est appliquée. La figurine vaincue est retirée.

Si l'attaquant remporte le combat et que d'autres figurines adverses se trouvent dans la pile, il continue immédiatement le combat contre la nouvelle figurine située au sommet jusqu'à être vaincu ou éliminer toute la pile adverse.

Égalité : si les deux figurines ont la même valeur, aucune figurine n'est éliminée, les deux figurines restent en place.

Réincarnation

Au lieu d'effectuer ses déplacements, un joueur peut remettre en jeu une figurine éliminée. La figurine est placée face cachée sur une case de départ vide de son camp.

Ce choix remplace entièrement le tour : aucun déplacement n'est alors autorisé.

Cases de départ adverses

Lorsqu'une de vos figurines atteint une case de départ adverse, elle est considérée comme installée, elle ne peut plus être déplacée durant le reste de la partie.

Les autres figurines peuvent ensuite venir s'empiler sur elle afin de construire une pile de victoire.

Victoire

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur réussit à empiler 5 de ses propres figurines sur une même case de départ adverse. Il est alors déclaré vainqueur.

Conseil stratégique

La disposition initiale des figurines est essentielle. Comme seules les figurines du dessus sont accessibles au début de la partie, le choix de leur emplacement et l'ordre des piles influencent fortement votre stratégie. Un 1 bien caché peut surprendre un 5, tandis qu'un 5 placé au sommet permet d'exercer rapidement une pression sur l'adversaire.