

1547

TACTIX

SPIELANLEITUNG

RULES OF THE GAME

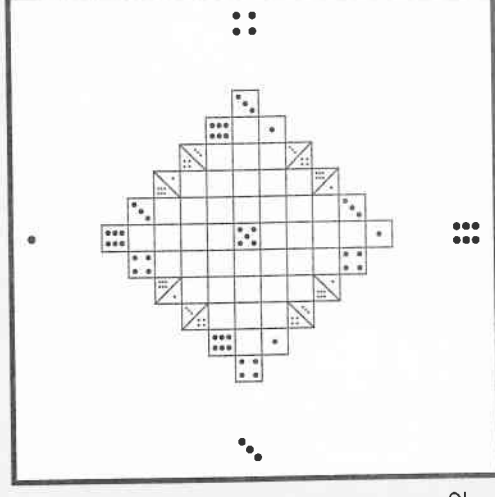
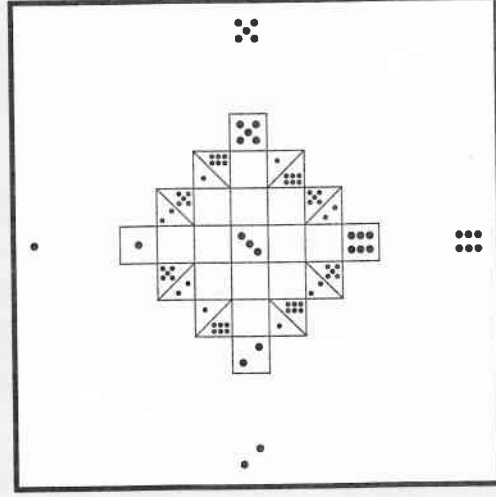
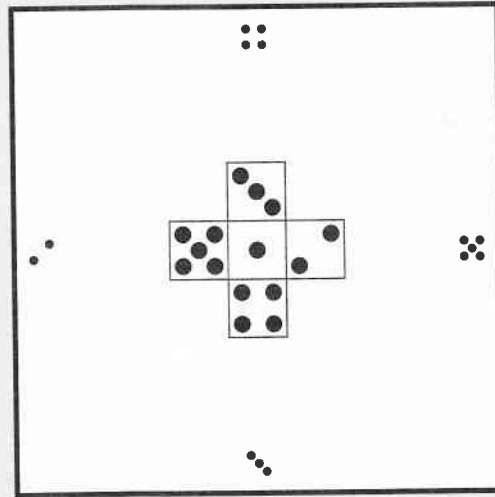
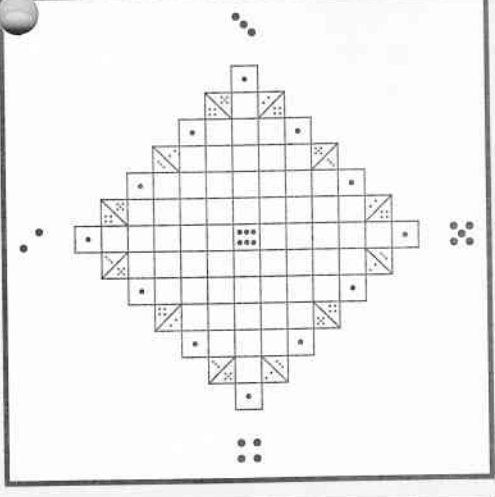
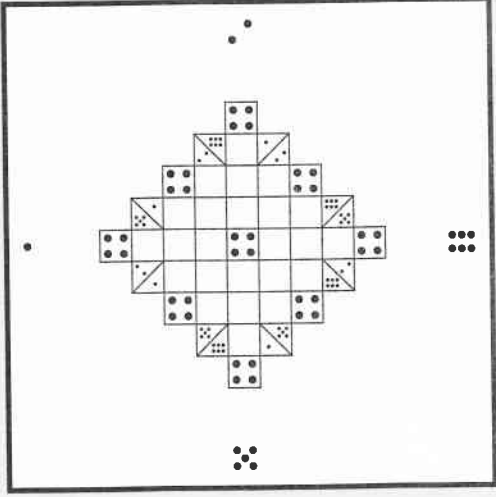
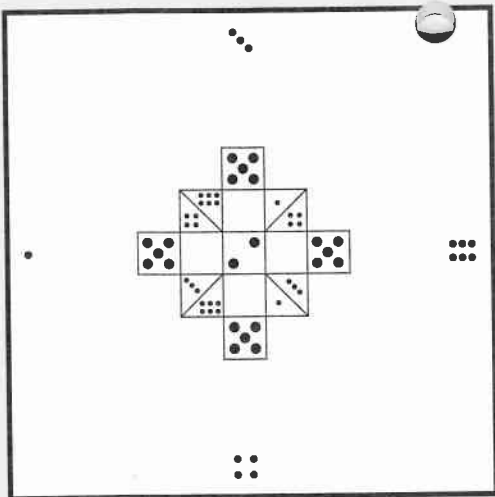
RÈGLES DU JEU

SPELREGLEMENT

ISTRUZIONI DI GIOCO

REGLAS DE JUEGO





F TACTIX.

MATÉRIEL DE JEU:

- 1 planche de jeu
- 2 x 8 dés en bois (blancs et noirs)
- 2 dés-rois (blanc et noir)

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 DÉBUTER: 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.

ILS SONT LÀ POUR VOUS AIDER: LES DIAGRAMMES.

Il est évidemment bon de savoir quel nombre de points se trouvera sur la face supérieure du dé à la fin du coup. Les schémas suivants peuvent vous aider à le déterminer. Ils sont conçus comme suit:

- Au centre se trouve la face supérieure du dé.
- Les diagrammes montrent le rayon d'action pour un certain nombre de points.
- Vous trouverez le nombre de points de la face du dé tournée vers vous au-dessus et au-dessous du diagramme ou, selon le cas, à droite et à gauche de celui-ci.
- Les cases latérales des diagrammes montrent le nombre de points que vous aurez sur la face supérieure du dé suivant le nombre de „pas“ effectués en basculant le dé.

Et voilà comment cela fonctionne: La face supérieure de votre dé montre par exemple 4 points. Vous choisissez le diagramme où le 4 se trouve au centre. S'il y a un 6 sur la face latérale tournée vers vous, vous regardez sur la partie au-dessus du diagramme où se trouve le 6. Si vous faites vos quatre pas tout droit, vous avez de nouveau un 4 sur la face supérieure du dé. Si vous faites un pas en arrière et trois vers la droite, vous aurez un 5 sur le dé. Si vous aviez d'abord fait trois pas vers la droite puis tourné à droite pour le dernier, vous auriez eu un 6.

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.

NOUS VOUS DONNONS UNE RÉPONSE, OU: un service tout à fait spécial de Schmidt.

**Vous n'avez pas tout compris (ce qui est peu probable). Dans ce cas, vous pouvez nous demander des explications. Envoyez-nous vos questions à Schmidt Spiele, Postfach 47 04 37, D-12313 Berlin.
Nous répondrons à chacune d'elles.**

TACTIX.

SPIELMATERIAL:

- 1 Spielbrett,
- 2 x 8 Holzwürfel (weiß und schwarz) und
- 2 Königswürfel (weiß und schwarz)

DARUM GEHT'S: DAS SPIEL-ZIEL.

Bei TACTIX müssen Sie entweder den gegnerischen König schlagen oder Ihren König auf das markierte Königsfeld des Gegners bringen.

BEVOR ES LOSGEHT: Die Spiel-Vorbereitung.

Die Spieler wählen ihre Farbe und bringen dann ihre Würfel auf dem Spielbrett in die Ausgangsstellung. Auf dem Spielbrett steht, welche Augenzahl jeweils nach oben zeigt. Alle Würfel zeigen in der Ausgangsstellung mit der Drei nach außen und mit der Vier in Richtung des Gegners.

ZUG UM ZUG UM ZUG: DER SPIEL-VERLAUF.

Der Spieler mit den weißen Würfeln beginnt. Dann ziehen die Spieler jeweils abwechselnd. Dabei werden die Würfel von Feld zu Feld gekippt.

Wie weit Sie ziehen dürfen, wird von der Augenzahl auf der Oberseite des Würfels bestimmt. Sie dürfen vorwärts, rückwärts oder seitwärts ziehen, nicht aber diagonal. Innerhalb eines Zuges können Sie entweder vorwärts oder rückwärts ziehen; beides in einem Zug zu tun, ist nicht erlaubt. Aber einmal während des Zuges dürfen Sie im rechten Winkel abbiegen. Sie dürfen keine Würfel überspringen, und die Augenzahl muß voll gezogen werden, d.h., daß man keine Würfelpunkte verfallen lassen darf. Der Königswürfel kann jeweils nur ein Feld weiter bewegt werden.

RAUS DAMIT: DAS SCHLAGEN VON WÜRFELN.

Wenn Sie genau auf einem Feld landen, auf dem schon ein Würfel des Gegners steht, wird dieser Würfel geschlagen und vom Spielbrett genommen. Wenn Sie den König des Gegners schlagen, haben Sie die Partie TACTIX gewonnen.

WIE DER NAME SCHON SAGT: DIE TAKTIK BEI TACTIX.

Mit den Würfelbewegungen versucht man, zwei Dinge zu erreichen: Den gegnerischen König zu schlagen und gleichzeitig den eigenen König zu schützen.

Dazu können Sie die drei Variablen bei der Würfelbewegung zu Ihrem taktischen Vorteil nutzen:

- die Augenzahl der Würfel auf der Oberseite
- die Möglichkeit der Richtungsänderung und
- der Punkt der Richtungsänderung.

DA SCHAU AN: DIE DIAGRAMME.

Natürlich ist es besonders gut zu wissen, welche Augenzahl sich am Ende eines Zuges auf der Oberseite befindet. Die Abbildungen auf Seite 2 können Ihnen dabei helfen. So sind sie aufgebaut:

- Im Mittelpunkt befindet sich jeweils die Oberseite des Würfels.
- Die Diagramme zeigen jeweils den gesamten Aktionsradius der entsprechenden Augenzahl.
- Die Augenzahl der Ihnen zugewandten Würfeloberseite finden Sie ober- und unterhalb bzw. links und rechts des Diagramms.
- Die Seitenfelder der Diagramme zeigen die Augenzahlen, die Sie mit der jeweiligen Anzahl Schritte erreichen können.

Und so funktioniert es: Ihre Würfeloberseite zeigt z.B. vier Augen. Sie wählen das Diagramm, bei dem die Vier in der Mitte steht. Wenn die Würfeloberseite, die Sie direkt vor sich sehen, eine Sechs zeigt, schauen Sie nun auf die Fläche über dem Diagramm, wo sich die Sechs befindet. Wenn Sie Ihre vier Schritte z.B. geradeaus gehen, erhalten Sie am Ende des Zuges wieder eine Vier. Wenn Sie einen Schritt rückwärts und dann drei Schritte nach rechts gehen, erhalten Sie eine Fünf. Wären Sie zunächst drei Schritte nach rechts und dann nochmals nach rechts abgebogen, hätten Sie eine Sechs erhalten.

ZUM SCHLUSS: DAS SPIEL-ENDE.

Gewonnen hat der Spieler, der auf das Königsfeld des Gegners kommt oder der den gegnerischen König schlägt.

Wenn Sie eine kürzere Partie spielen wollen, kann auch der Spieler gewinnen, der mit seinem König zuerst das Mittelfeld erreicht.

WIR GEBEN IHNEN EINE ANTWORT, ODER: Ein ganz besonderer Service von Schmidt.

Sie haben etwas nicht verstanden? (Kann eigentlich nicht sein, oder?)
Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an
Schmidt Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken.
<http://www.schmidtspiele.de>
Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.