



7+ 2 - 4 30 +
ans joueurs minutes

FR

Faquir



CONTENU

1 lit de clous plateau de jeu, 28 cônes, 24 cartes Faquir, 4 paravents, 1 sac.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner un maximum de parties en étant le premier à « asseoir » correctement sa carte Faquir sur le plateau de jeu.

AÏE, AÏE, AÏE ! CA RISQUE DE PIQUER...

PRÉPARATION DU JEU

Posez le plateau de jeu, lit de clous du Faquir, vide devant les joueurs. Chacun prend 7 cônes d'une même couleur et un paravent dressing pour son Faquir.

Installez ce paravent devant vous (voir illustration).

Placez des cartes Faquir dans le sac, en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs – utilisez 12 cartes Faquir
- 3 joueurs – utilisez 18 cartes Faquir
- 4 joueurs – utilisez toutes les cartes Faquir

Faites tourner le sac afin que chaque joueur prenne une carte Faquir en évitant de la montrer aux adversaires. Posez la carte derrière votre paravent, face à vous, à l'abri des regards indiscrets. Orientez-la dans le sens que vous souhaitez.



« ASSEYEZ » VOTRE CARTE FAQUIR

Quelle que soit l'orientation de votre carte, vous en dévoilerez toujours une partie. Ce qui vous permettra, à vous aussi, d'avoir un œil sur celles de vos adversaires...

Par exemple, si vous apercevez une carte adverse révélant un côté avec 3 trous alignés, vous éviterez, autant que possible, de placer trois clous ainsi rangés (à moins bien sûr que ces placements vous intéressent pour votre propre carte Faquir).

COMMENT JOUER ?

Le plus jeune joueur commence la partie, puis le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour de jeu, vous pouvez :

- poser un de vos cônes dans un des trous du plateau de jeu

OU

- déplacer, l'un de vos cônes déjà positionné sur le plateau, dans un autre trou disponible.

Immédiatement après avoir joué une de ces possibilités, vous pourrez « asseoir » votre carte Faquir sur le lit de clous, à la condition que votre carte s'encastre parfaitement (c'est-à-dire qu'un clou, quelle que soit sa couleur, passe au travers de chaque trou de la carte et que cette carte ne dépasse pas les bords du plateau de jeu.) Vous pourrez également procéder ainsi, au début de votre tour, sans avoir eu besoin d'ajouter ou déplacer l'un de vos cônes. Vous gagnez aussitôt la partie : ramassez toutes les cartes Faquir des joueurs pour vous-même !

Tous les joueurs ramassent leurs clous sur le plateau et tirent de nouvelles cartes Faquir. Une nouvelle partie peut rapidement commencer par le joueur situé à gauche de celui qui avait démarré précédemment.

LE GAGNANT

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes Faquir ont été jouées. Le joueur qui collecte le plus de cartes gagne la partie !

Si certains joueurs sont à égalité, les cartes Faquir de tous les joueurs sont remises dans le sac, et les ex-æquo jouent une dernière partie pour déterminer le gagnant.

Fabriqué par Nelostuote Oy Pori, Finlande
Distributeur: Tactic France S.A., ZA Coignières-Maurepas, 10/12 rue Marie Curie, 78310 Maurepas

Tactic® est une marque déposée par Nelostuote Oy, Finlande. © 2010 Nelostuote Oy

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Garder l'adresse pour référence.



Jouez et découvrez notre collection sur www.tactic.net