

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TACOTAC

Système breveté S. G. D. G. - Modèle déposé
Création EDMOND DUJARDIN, Arcachon (France)



RÈGLE DU JEU INTÉGRALE

Il est conseillé aux joueurs de se placer les uns à côté des autres, devant une grande table. Caler la boîte, debout, sur la table, de façon à ce que tout le monde la voie : elle sert de modèle pendant la partie. On peut aussi poser la boîte à plat et jouer sur l'image ; c'est plus facile.

Un fragment « **contigu** » est un fragment qui prolonge convenablement, soit dans le sens de la longueur, soit dans le sens de la largeur, la partie d'image représentée par le ou les fragments à côté duquel, ou desquels, on le pose. Deux fragments voisins seulement par les coins ne doivent pas être considérés comme contigus.

Un fragment « **fautif** » est celui qui comporte un usager de la route en train de commettre une imprudence ou une contravention au code de la route. Ces fragments sont hachurés et numérotés sur l'image-modèle.

Mélanger tous les fragments du jeu, puis les partager entre les partenaires.

Vous qui jouez le premier, choisissez l'un de vos fragments et posez-le sur la table. Si vous possédez un fragment contigu, posez-le aussi, et continuez tant que vous pouvez enchaîner des fragments contigus. Chaque fragment que vous posez doit être **contigu au précédent** que vous venez de poser.

Vous qui jouez ensuite, choisissez parmi vos fragments un fragment **contigu au dernier posé** par le précédent joueur, et posez-le à l'endroit voulu. Vous pouvez continuer, à condition d'avoir un fragment contigu à celui que vous venez de poser, et ainsi de suite tant que vos fragments s'enchaînent.

S'il existe dans le jeu déjà posé, un **trou** (emplacement vide entouré de tous côtés par des fragments), ou un **créneau** (encoche dans le pourtour de l'image), vous pouvez, lorsque c'est votre tour, boucher le trou ou le créneau, au lieu d'enchaîner sur le dernier fragment posé.

Chaque fois que vous boucher un trou ou un créneau, vous êtes en droit de rejouer n'importe où, c'est-à-dire de poser un fragment contigu à n'importe lequel de ceux déjà posés, et vous continuez tant que vos fragments s'enchaînent.

Tout joueur a le droit de passer son tour sans rien poser. Il dit « passe ».

S'il arrive que tous les partenaires passent, celui à qui revient le tour de jouer n'est plus obligé d'enchaîner sur le dernier fragment posé. Il peut repartir d'un autre endroit, pourvu qu'il enchaîne sur l'un des fragments déjà posés.

On voit que la chance consiste à avoir des fragments voisins les uns des autres sur l'image ; ce qui permet de s'en débarrasser plus facilement, en les posant à la suite les uns des autres.

Le gagnant est le premier qui s'est débarrassé de tous ses fragments. On compte alors les fragments restants des autres joueurs, et ceux-ci payent au vainqueur autant d'amendes qu'il leur reste de fragments.

Chaque fragment ordinaire vaut une amende **simple**.

Chaque fragment fautif vaut une amende **quadruple**.

Toutefois, si le possesseur d'un fragment fautif sait expliquer la faute qu'il représente, l'amende sera seulement **double** pour ce fragment. Voir la notice concernant le code de la route.

Même lorsqu'on a la possibilité de poser un ou plusieurs fragments, on a parfois intérêt à « passer ». — Une bonne tactique consiste à provoquer la formation de trous ou de créneaux lorsqu'on possède les fragments permettant de les remplir. On

se réserve ainsi la possibilité de jouer même lorsqu'on ne peut pas enchaîner sur le précédent partenaire.

Lorsque c'est à vous de jouer, et si vous possédez les fragments voulus, choisissez : ou vous enchaînez, ou vous bouchez. Si vous enchaînez, vous devez cesser de poser lorsque vous n'aurez plus de fragments contigus au précédent posé par vous. Par contre, si vous bouchez, vous êtes en droit de rejouer ailleurs. On voit parfois de bons joueurs boucher, coup sur coup, cinq ou six trous ou créneaux à des endroits divers de l'image, puis enchaîner à un autre endroit et en profiter pour poser encore plusieurs fragments contigus.

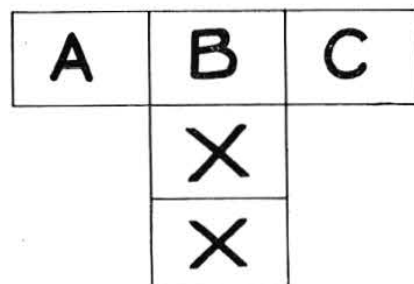
RÈGLE SIMPLIFIÉE

Pour les premières parties, et afin de se familiariser avec l'image, on peut simplifier la règle comme suit :

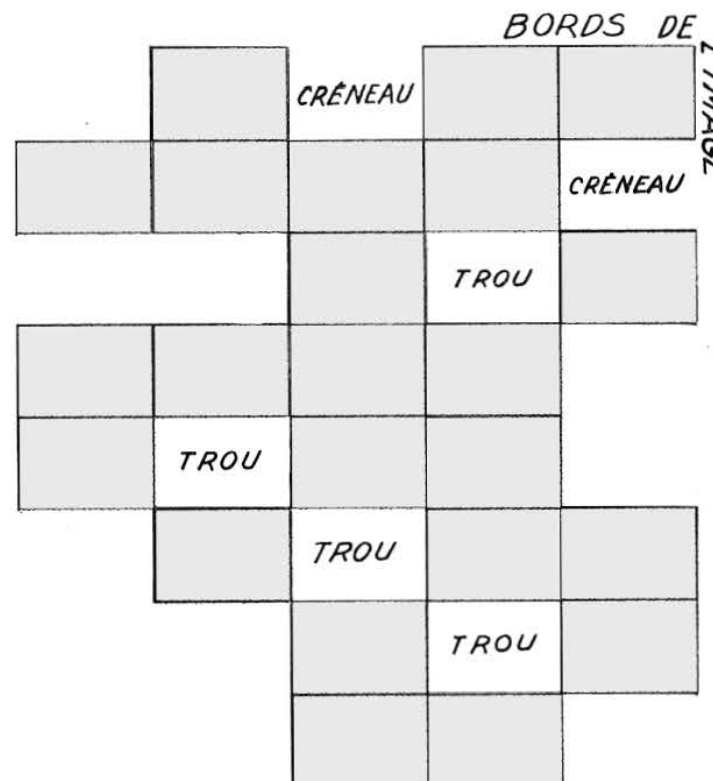
Lorsqu'arrive le tour d'un joueur, il n'est pas tenu d'enchaîner sur le dernier fragment posé. Il peut commencer sa chaîne par un fragment contigu à n'importe lequel de ceux déjà posés. Mais ensuite, il doit enchaîner sur le fragment qu'il vient lui-même de poser.

POUR JOUER SEUL

Pour jouer seul, le TACOTAC s'utilise comme un jeu de patience : on mélange tous les fragments et l'on s'efforce de reconstituer le dessin, soit sur l'image-modèle, soit à côté, soit encore sans regarder l'image-modèle.



Un joueur ayant posé B peut ensuite poser A ou C. — Mais après A, il ne pourra pas poser C qui n'est pas contigu à A. — Ou, après C, il ne pourra pas poser A.



Seuls, les créneaux se formant sur le pourtour de l'image-modèle donnent le droit de rejouer lorsqu'on les bouche.

Lorsqu'on dispose de plusieurs boîtes TACOTAC, on peut jouer chacun pour soi, à qui reconstituera le plus vite son image.

CODE DE LA ROUTE

Voici les fautes, les imprudences graves ou les infractions au code commises par les usagers de la route sur l'image.

Modèle A : « EN VILLE » (boîte jaune)

- 1-2 Ces trois cyclistes roulent de front. C'est formellement interdit.
- 3 Voilà une petite fille étourdie ; elle traverse la rue à côté du passage pour piétons.
- 4 Ces deux petits imprudents, assis au bord du trottoir, risquent de se faire blesser par les véhicules qui passent.
- 5 Voilà ce qui arrive quand on suit une voiture de trop près. Cet audacieux petit cycliste est seul responsable de l'accident qu'il subit.
- 6 Le motif pointu qui orne le capot de cette voiture pourrait très bien embrocher un piéton ou un cycliste. Le code de la route interdit ce genre d'accessoires dangereux.
- 7-8 Ce monsieur veut traverser la rue. Il aurait dû utiliser le passage pour piétons qui se trouve non loin de là.
- 9-10-11 Cette voiture stationne à un endroit interdit. Son conducteur aurait dû voir les signaux.
- 12-13 Ce cycliste ne devrait pas se trouver sur la partie gauche de la chaussée. De plus, et puisque le feu est au rouge, il aurait dû s'arrêter avant le passage pour piétons.
- 14 Il faut traverser la chaussée avec calme, mais sans traîner. Ce monsieur a tort de lire son journal en pleine rue, même sur le passage pour piétons.
- 15 Mais non, il ne faut pas courir et risquer de renverser d'autres personnes. Le passage pour piétons est précisément fait pour permettre de traverser sans précipitation.
- 16-17 Cette jeune dame devrait traverser sur le passage réservé, et non à côté.
- 17-18 Ces deux messieurs font la causette et encombrent le passage pour piétons.
- 19-20 Voilà un cycliste gravement fautif : il vient de franchir le feu rouge.
- 11-21 Ce petit imprudent fait l'acrobate et risque de se blesser. — De plus, il commet une infraction au code de la route.
- 22 La chaussée n'est pas faite pour y jouer. Si ces deux turbulents enfants désirent simplement traverser la rue, ils doivent profiter du passage réservé qui se trouve tout près.
- 23-24 Voilà un cycliste étourdi qui fait brusquement un crochet à gauche. Il va être renversé par le camion et ce sera sa faute.
- 25 Ce scootériste roule à gauche. C'est une grave contravention.
- 26-27 Rouler sur le trottoir, c'est manquer d'éducation et c'est commettre une infraction au code de la route.
- 28 Il est défendu, et d'ailleurs très dangereux, de s'accrocher à un véhicule.
- 29-30 Grimper ainsi sur une voiture qui ne vous appartient pas, c'est impoli et c'est défendu. Votre papa n'aimerait sûrement pas qu'on agisse ainsi envers la sienne.
- 31-32 S'appuyer contre une voiture qui ne vous appartient pas, ce n'est pas recommandable. Mais ce qui est défendu et imprudent, c'est de faire du patin à roulettes sur le trottoir, surtout quand il y a beaucoup de monde.
- 33-34 Pour transporter quelqu'un sur un cycle quelconque, il faut qu'il y ait un siège et des repose-pieds. Ce vélo n'en est pas muni ; donc, son conducteur mérite un procès-verbal de contravention.
- 35 Il est interdit de laisser des animaux vagabonder sur la voie publique.
- 36-37 En excitant son chien à se lancer sur la chaussée, ce garçon enfreint le code de la route. De plus, il met en danger son chien et les autres usagers de la route.

© Edmond Dujardin, 1960.

TACOTAC existe en trois boîtes complètement différentes :

Modèle A : " En Ville " ;

— B : " Un Faubourg " ;

— C : " A la Campagne " .

D'autres boîtes sont en préparation.