

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# TAC -TIC TURN

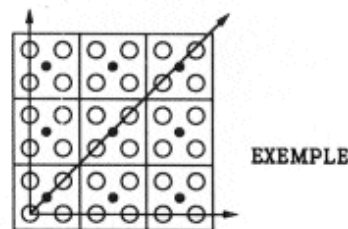
## 4,5,6

Un jeu pour 2 joueurs

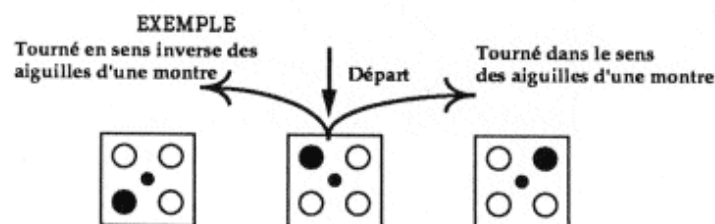
**Vous croyez que vous allez perdre, mais tournez un carreau et la partie est à vous.**

**LE BUT :** C'est d'être le premier joueur à mettre (4,5 ou 6) dames de sa couleur dans une rangée verticale, horizontale ou diagonale. Il y a trois versions du jeu; mettre 4 dans une rangée est assez facile, mettre 5 dans une rangée est assez difficile et mettre 6 dans une rangée est très difficile.

Concentrez-vous sur le déplacement de l'adversaire, faites attention; il n'y a pas moyen de vous sortir de la situation, l'adversaire gagne donc vous vous penchez sur le tableau et d'un petit mouvement rapide du poignet, vous pivotez le carreau de 90° et la partie est alors à vous! La joie de la victoire et l'angoisse de la défaite rendent le jeu de TAC-TIC TURN un défi amusant pour les 5 ans et plus.



**COMMENT JOUER :** Les joueurs placent les dames colorées sur le tableau de jeu à tour de rôle. Chaque joueur pendant son tour a le choix de placer une dame ou de tourner un carreau de 90°(et seulement 90°) dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse des aiguilles d'une montre...



... en n'oubliant pas que son but est de mettre (4,5 ou 6) de ses dames dans une rangée. Après qu'un joueur a tourné un carreau de 90°, l'autre joueur ne peut pas le renverser. Pourtant, l'adversaire peut tourner le carreau d'un autre 90°.

**CONSEIL:** Chaque fois que vous tournez un carreau, vous perdez l'occasion d'ajouter une autre de vos dames sur le tableau de jeu. En général, vous ne tournez un carreau que pour gagner ou pour empêcher l'adversaire de gagner.

Le premier joueur à mettre (4,5 ou 6) dames dans une rangée verticale, horizontale ou diagonale pendant son tour gagne!