



Tak est un jeu de plateau tiré du best-seller de Patrick Rothfuss, « the wise man's fear ». C'est un élégant jeu de stratégie pour deux joueurs, un raffinement de la cour de « Vintas »:

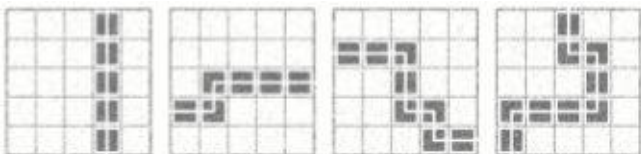
"Tak est le meilleur dans son domaine : des règles simples, des stratégies complexes. Bredon m'a battu haut la main durant les cinq matchs que nous avons joués, mais je suis fier de dire qu'il ne m'a jamais battu de la même façon deux fois. »

-Kvothe

Quand le livre a été écrit, Tak était intrigant mais imaginaire. Maintenant, Patrick Rothfuss et James Ernest ont fait équipe pour le rendre réel.

But du jeu

Le but de Tak est de construire une route avec ses pierres, reliant les côtés opposés du plateau de jeu. Quelques exemples:



Exemple de route faisant remporter la victoire.

Le jeu se termine également si l'un ou l'autre joueur manque de pièces, ou si la planche est complètement remplie. Dans ce cas, le gagnant est le joueur avec le plus de dolmen au sommet. Voir ci-dessous.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est une simple grille, (voir l'image ci-dessus). Vous pouvez jouer à Tak sur différentes tailles de plateau, de 3x3 à 6x6 et même plus.

Les espaces sur le plateau de Tak ne sont reliés que par leurs bords. Les espaces ne sont pas considérés adjacents en diagonale et les pièces ne peuvent se déplacer diagonalement.

Les pièces

Il existe deux types de pièces dans Tak: les menhirs et les dolmens. Les pierres peuvent être jouées de deux façons: à plat (dolmen) ou debout (menhir).

Dolmen (pierre à plat): Habituellement, les pierres sont jouées à plat, comme montré ici. Les pierres plates peuvent s'empiler, et elles peuvent compter comme faisant partie d'une route.

Note: Les pierres peuvent être foncées et claires. Dans certains cas, elles peuvent aussi avoir des formes différentes mais cela reste purement décoratif.



Menhir (pierres debout): Vous pouvez placer une pierre sur la tranche, comme montré ici. Rien ne peut être empilé sur un menhir, mais les pierres debout ne comptent pas comme faisant partie de votre route. Elles sont utilisées pour le blocage, elles sont parfois appelées «murs».



Coupoles: Les Coupoles combinent les meilleurs aspects des dolmens et des menhirs: elles font partie d'une route, mais ne peuvent pas avoir une autre pièce empilée sur elle. En outre, une coupole à le pouvoir d'aplatir une pierre debout, elle transforme un menhir en dolmen.



Mise en place

Au début, le plateau commence vide. Vérifiez que chaque joueur a le bon nombre de pierres et de coupole en rapport avec la taille plateau choisi.

Taille du Plateau :	3x3	4x4	5x5	6x6	8x8
Pierres :	10	15	21	30	50
Coupoles :	0	0	1	1	2

Dans un premier temps, déterminez aléatoirement qui sera le premier joueur.

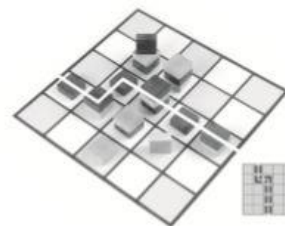
Au premier tour du jeu, chaque joueur place une des pierres de son adversaire. Vous pouvez jouer cette pierre dans n'importe quel espace vide, et il doit être posé à plat (dolmen). Après cela, le jeu se déroule normalement.

Par exemple, si Blanc joue en premier, Blanc joue une pierre Noire, puis Noir joue une Pierre Blanche, puis Blanc commencera le premier tour.

Objectif

L'objectif est de créer une route avec vos pierres reliant des côtés opposés du plateau. Une route n'a pas besoin d'être une ligne droite. Les espaces diagonaux ne se connectent pas. Les menhirs (Pierres debout) ne peuvent pas faire partie de votre route, mais votre Coupole le peut.

Dans cet exemple : Noir a gagné en reliant deux côtés opposés du plateau avec une route. Chaque espace le long de ce chemin possède une pile avec un dolmen noir sur le dessus. La route pourrait également inclure la coupole noire.



Autres façons de gagner:

Pénurie de pierre:

Si l'un ou l'autre joueur manque de pièces, ou si le plateau est complètement rempli, le jeu se termine immédiatement et le joueur avec le plus de dolmen apparents gagne.

Ne compter que les dolmens sur le dessus des piles, pas celles dans les piles. Il peut y avoir un ex aequo.

Double route:

Si un joueur crée une route gagnante pour les deux joueurs dans le même mouvement, alors le joueur qui a effectué l'action est le gagnant. (C'est possible, mais très rare.) *Par exemple, si Blanc fait un mouvement qui crée une route blanche et une route noire, alors Blanc gagne parce que c'est le tour de Blanc*

Actions lors d'un tour

A votre tour, vous pouvez placer une de vos pièces dans une case vide du plateau, ou déplacer une des piles sous votre contrôle.

Poser : Vous pouvez poser un dolmen, un menhir, ou votre coupole dans n'importe quelle case vide sur le tableau. (On ne peut jamais poser directement une pièce sur une autre. Les piles ne se forment que par suite d'un mouvement.)

Si vous placez votre dernière pièce, ou si vous remplissez le dernier espace sur le tableau, le jeu se termine immédiatement.

Mouvement : Vous pouvez déplacer une ou plusieurs pièce(s) dans une pile que vous contrôlez. Une "pile" de pièces peut être de n'importe quelle hauteur, y compris une seule pièce. "Contrôler une pile" signifie que votre pièce est sur le dessus.

Pour déplacer la pile, retirez un nombre quelconque de pièces du haut, jusqu'à la « limite de charge » (voir ci-dessous) et déplacez-les en ligne droite, en laissant tomber au moins une pièce dans chaque espace le long du chemin. Les morceaux que vous déposez couvriront toutes les piles qui sont déjà là.

Le plus simple est de prendre une pile et de la déplacer d'un espace. Les piles les plus hautes peuvent se déplacer plus loin, laissant tomber des morceaux.

Règles de déplacements supplémentaires

Limite de charge et hauteur de pile: Il n'y a pas de limite à la hauteur d'une pile, mais il y a une limite au nombre de pièces que vous pouvez déplacer. Cette « limite de charge » est égale à la largeur du plateau, donc par exemple dans un jeu 5x5, vous ne pouvez pas porter plus de cinq pièces. Cela signifie que si vous commencez avec une pile de 7, vous devez laisser au moins 2 de ces pièces dans la case de départ.

Pièces infranchissables: Les menhirs et les coupoles ne peuvent être recouverts, ce qui signifie que tous les espaces de votre chemin doivent être vides ou contenir des pierres plates.

Renversement des menhirs: Une coupole peut, par elle-même, se déplacer sur un menhir de l'une ou l'autre couleur et le renverser. La coupole peut faire partie d'une pile plus grande qui fait un mouvement plus long, mais l'étape finale (qui renverse le menhir) doit être renversé par la coupole seule.

Mis à part le renversement, vous ne pouvez pas coucher un menhir.

Exemples de mouvements

Vous devez déposer au moins une pièce dans chaque espace où vous allez, donc une seule pièce ne peut déplacer qu'un seul espace. La pièce noire de ce diagramme peut se déplacer vers trois des quatre espaces adjacents, comme indiqué. Si elle remonte, elle se déplace dans un espace vide. Si elle se déplace à droite, elle couvre une pièce blanche. Si elle se déplace vers le bas, elle couvre une pièce noire. Il ne peut pas se déplacer à gauche, parce que cet espace est occupé par une pierre debout.



Si cette pièce était une coupole, elle aurait également eu la possibilité de se déplacer à gauche, renversant ainsi le menhir.

Déplacer une pile plus haute:

Blanc contrôle cette pile, avec un menhir sur le dessus.

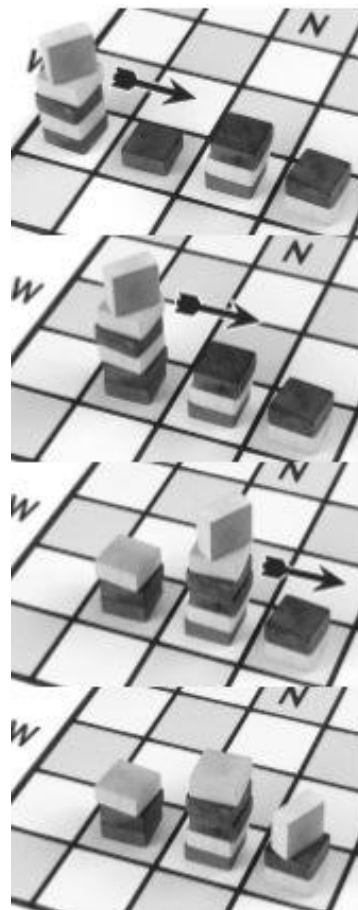
En supposant qu'il s'agit d'un plateau en 5x5, la limite de charge est de cinq. Cela signifie que blanc est autorisé à déplacer cette pile entière de cinq pièces, ou il pourrait choisir d'en prendre un peu moins.

En se déplaçant en ligne droite, Blanc doit déposer au moins une pièce dans chaque case. Ces pièces sortent du bas de la pile.

Dans la première case, il laisse deux pierres. Sur la deuxième case, il laisse deux pièces à nouveau.

Le menhir, va dans la dernière case. Le résultat final est indiqué dans la dernière image.

Ce mouvement unique a donné à blanc le contrôle de trois cases qui appartenaient auparavant à noir!



Score

Comme il y a un léger avantage pour le joueur qui joue en premier, vous devez additionner votre score sur plusieurs parties.

Votre score pour gagner est égal à la taille du plateau (par exemple, 25 points dans un jeu 5x5), plus le nombre de morceaux qui ne sont pas joués dans votre réserve. Par exemple, dans un jeu 4x4, si vous gagnez la partie avec 4 pièces non jouées, vous marquez 20 points. Il s'agit de 16 points du au plateau et 4 pour les pièces en réserve.

Pour être équitable, changez l'ordre du premier joueur.

Stratégie

Vous pouvez apprendre les bases du jeu en jouant quelques parties rapides en 4x4. Parce qu'il n'y a pas de coupoles à ce niveau, les menhirs sont plus puissants et vous les utiliserez pour l'offensive ainsi que la défense. Le placement est la clé de ce jeu. Les piles hautes ont beaucoup d'options, et un seul mouvement peut sérieusement changer l'équilibre des forces. Mais faites attention de ne pas faire des mouvements trop tôt. Vous avez besoin d'obtenir des pièces en cours de jeu, et pas simplement déplacer les morceaux que vous avez déjà.

Tak a été créé par James Ernest et Patrick Rothfuss.

Les testeurs incluaient Boyan Radakovich, Paul Peterson, Rick Fish, Jeff Morrow, Jeff Wilcox et Joe Kisenwether.

Tak: A Beautiful Game est une marque déposée de Cheapass games, LLC.

Tak a été entièrement réalisé aux États-Unis.

En savoir plus sur Tak :

jamesernest.com/games/tak

Traduction française : Toad

Relecture et adaptation : Creustique