REGLE DU TAXITO

JOUEURS : 2

MATÉRIEL :

Une surface de jeu comportant des cases bleues, blanches, rouges, jaunes.
Chaque joueur a 8 pions bleus, 8 blancs, 8 rouges, 8 jaunes.
La "pioche" comporte 4 pions bleus, 4 blancs, 4 rouges, 4 jaunes.

BUT DU JEU :

Terminer le premier de mettre tous ses pions dans les cases.

LES CASES :

- ne peuvent recevoir que des pions de la même couleur.
- doivent être occupées entièrement en mettant :

4 pions dans ⚀ , 3 pions dans ⚁ , 2 pions dans ◺ et ◈ , 1 pion dans ⚠

Les joueurs jouent à tour de rôle dans une seule case à la fois.

Le joueur doit placer ses pions dans une case directement attenante par un côté (et non par un angle) à la case dans laquelle il a joué le coup précédent.

Quand, dans le coup, il termine de placer les derniers pions d'une couleur :

- il rejoue aussitôt.
- il a le droit de jouer dans n'importe quelle case libre du jeu.

S'il termine, toujours dans le même coup, une autre couleur, il rejoue encore, dans une case de son choix.

Il lui est donc possible, si dans le même tour, il termine le placement de plusieurs couleurs de pions, de jouer plusieurs fois de suite, avant que l'adversaire puisse jouer à son tour.

MARCHE DU JEU :

Le premier joueur ouvre la partie :
Il choisit sa case de départ et l'occupe entièrement en mettant 4, 3, 2 ou 1 pion, suivant que la case comporte 4, 3, 2 ou 1 trou.
C'est ensuite au tour de l'autre joueur, qui place également ses pions dans la case de son choix ; cette case peut être une case voisine de celle que vient d'occuper l'autre joueur.
Et ainsi de suite, chaque joueur dispose ses pions en les plaçant dans une case attenante à la case qu'il a occupée le tour précédent.

Un joueur peut être "enfermé" et dans l'impossibilité de jouer quand :

- les cases voisines sont occupées.
- ces cases sont libres, mais il ne lui reste plus de pions de la couleur de ces cases, ou pas assez de pions pour occuper entièrement la case.

Il doit alors "piocher" dans la réserve située de chaque côté du jeu, 1, 2 ou 3 pions d'une même couleur.
Piocher vaut jouer : le joueur doit donc attendre le tour suivant pour placer à nouveau des pions, ceux qu'il a piochés ou d'autres qui lui restaient. Il peut à ce moment là, repartir dans n'importe quelle case de son choix.

Un joueur qui n'est pas bloqué, est obligé de jouer ; même si cela contrarie la stratégie qu'il avait imaginée.

Si un joueur ayant terminé une couleur, n'a pas la possibilité de placer d'autres pions dans ce même coup, il doit piocher.

Si un joueur a fini de placer les pions d'une couleur, il ne peut piocher des pions de cette même couleur, par exemple : un joueur a fini de placer ses 8 pions Blancs, il n'a pas le droit de piocher des pions Blancs qui lui seraient nécessaires pour faire la jonction entre deux cases qu'il voudrait utiliser.

PARTIE COMMENTÉE

Il est vivement conseillé de suivre sur le jeu cet exemple de partie ; vous pourrez ainsi, acquérir très rapidement la connaissance du TAKITO, en découvrir les subtilités et le pratiquer en sachant y jouer.

- le 1er joueur occupe la case (1) en mettant 3 pions jaunes.
- le 2ème joueur : la case de 3 jaunes (I) pour empêcher son adversaire de venir dans cette direction placer ses 8 pions jaunes en 6 coups.
- le 1er joueur décide d'aller vers X, en passant par II, III, IV, V, VI, VII, VIII, en jouant en alternance avec le 2ème joueur qui occupe 2, 3, 4, 5, 6, 7 ; celui-ci plaçant en 8 ses 3 derniers pions rouges, rejoue aussitôt dans la case de son choix.

  S'il va dans la case (?) pour bloquer son adversaire, il perd la partie — en effet l'autre joueur piochera un pion bleu et le coup suivant mettra 2 pions bleus dans la case KO et gagnera le coup d'après en mettant dans le même tour tous ses pions — chaque fois qu'il termine une couleur il a le droit de rejouer dans la case de son choix.
- le 2ème joueur ne va donc pas dans la case (?) mais dans la case 8B et le coup suivant dans la case (9) pour empêcher son adversaire d'occuper cette seule case du jeu qui peut recevoir 3 pions Blancs, et dont aura besoin l'autre joueur. Et il gagne.

  En jouant dans la case 10 et le coup d'après dans la case 11 où il termine les jaunes. Il rejoue 1 blanc et termine cette couleur, il rejoue 3 bleus.

  Il aurait perdu s'il avait joué dans l'autre sens, en mettant d'abord 2 pions dans la case Jaune et ensuite 2 pions dans la case Bleue. Son adversaire, après avoir joué en X aurait rejoué aussitôt — ayant terminé de placer ses 8 pions Jaunes — et aurait occupé avant lui, la case de 3 Blancs.

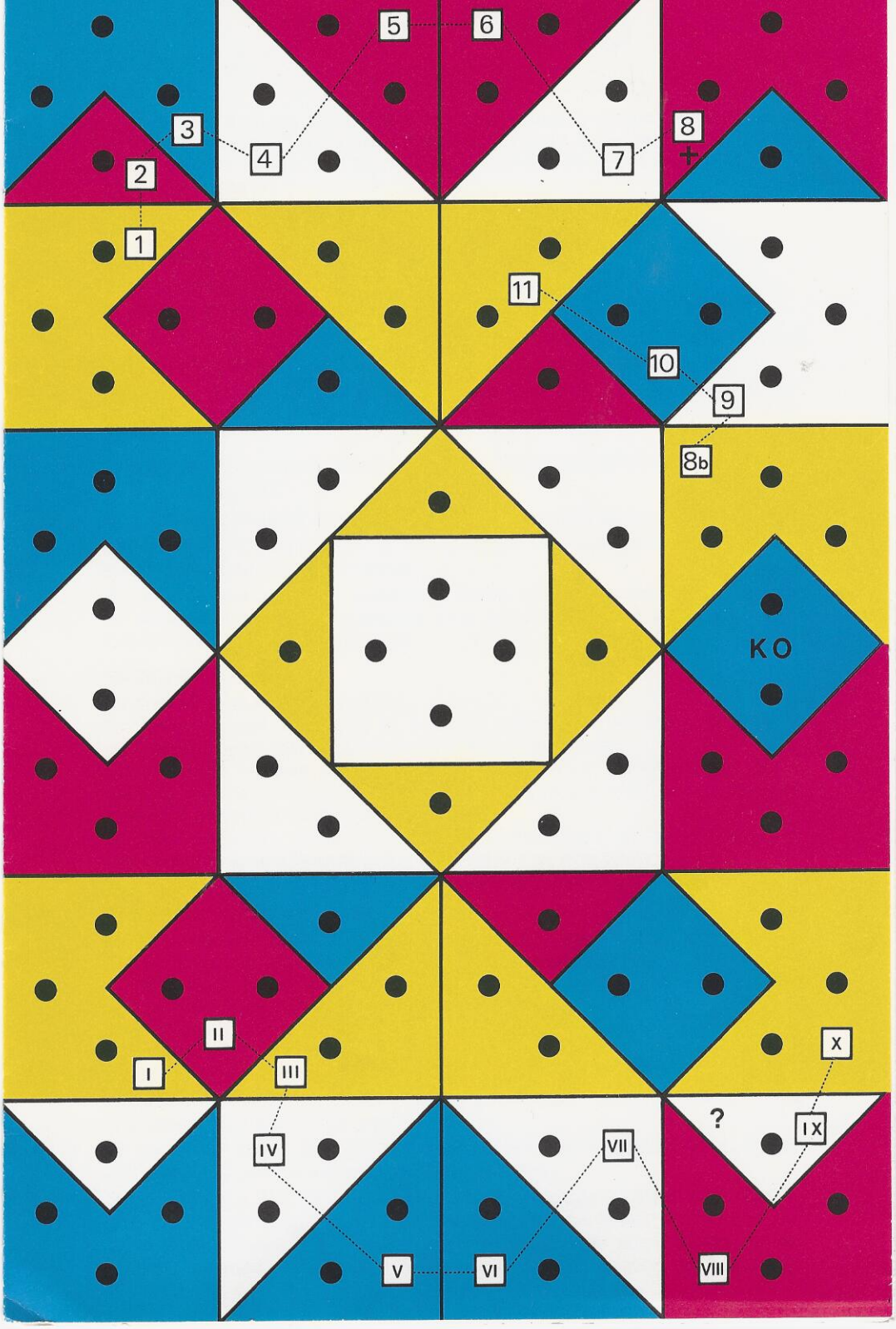
Il faut tenir compte qu'un joueur peut faire exprès de s'enfermer, en se mettant dans l'impossibilité de jouer le coup suivant, soit pour occuper une case qui serait utile à son adversaire, soit pour avoir la possibilité de piocher le coup suivant un ou plusieurs pions d'une même couleur dont il a besoin. On ne peut piocher que des pions d'une couleur dont on dispose encore.

IMPORTANT :
Si vous avez besoin de piocher des pions d'une couleur qui ne se trouve plus en réserve, vous avez perdu la partie. Recommencez. Le TAKITO est en effet un jeu de réflexion, observez la grille, le jeu adverse, piochez le moins possible et . . . gagnez.

TAKITO

Réalisé par Claude Vieux
Distribué par Jeux Descartes
5, rue de la Baume 75008 PARIS

Poly-offset - 548.93.13


1
2
3
4
5
6
7
8
+
9
10
11
8b
KO
I
II
III
IV
V
VI
VII
VIII
IX
X
?