

Wolfgang Panning

Les règles
du jeu

TARASQUE

Un jeu de dé captivant de
Wolfgang Panning pour 2 à 6 joueurs
à partir de 8 ans



EASYPLAY



Matériel

- 6 dés de dragon
- 6 bases de dragon
- 36 tuiles de dragon avec 6 dragons de couleurs différentes et 6 paysages différents (chaque dragon combiné avec chaque paysage)
- 36 œufs de dragon

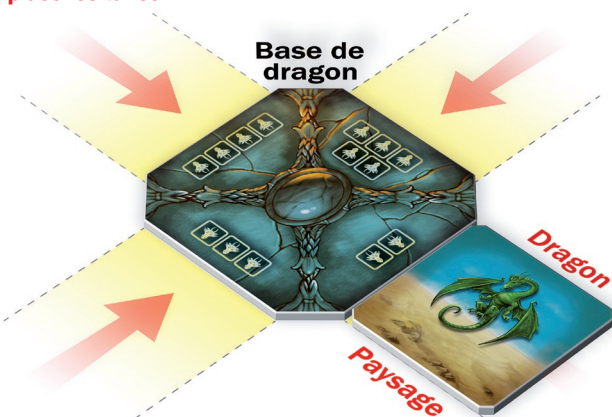
But du jeu

Chaque joueur essaie d'obtenir, en lançant les dés, autant de tuiles de dragon que possible pour les placer d'abord près de sa propre base. S'ils y restent pendant une manche entière, le joueur peut les faire entrer définitivement dans son antre de dragon. Ensuite, il s'agit de combiner les tuiles de manière à ce qu'elles rapportent beaucoup de points.

Préparatifs

Chaque joueur prend une base de dragon et la place devant lui sur la table. Mélangez les tuiles de dragon, formez-en une pile cachée et placez-la sur la table. Chaque joueur reçoit un œuf de dragon ; les œufs de dragon restants forment la provision générale. Déterminez quel joueur a le droit de commencer la partie. Celui-ci prend les 6 dés et commence à jouer.

Selon le résultat des dés, c'est ici qu'on place les tuiles.



Déroulement de la partie

1. Le tour du premier joueur

- A.** Le joueur retourne 3 tuiles de dragon de la pile et les place au milieu de la table, face visible.
- B.** Ensuite, il lance les 6 dés afin de ramener une ou plusieurs de ces tuiles de dragon dans sa base. Sur les dés sont représentés des dragons de couleurs différentes. Les couleurs sur les dés déterminent les couleurs des tuiles de dragon que l'on peut prendre.



Pour obtenir une tuile qui se trouve au milieu de la table on a besoin d'au moins deux dés de dragon de la même couleur (un double). Mais plus un joueur obtient de dragons de la même couleur en lançant les dés, plus il est sûr de pouvoir conserver ensuite sa tuile de dragon. On peut aussi partager des résultats avec 4, 5 ou 6 symboles identiques pour prendre plusieurs tuiles. Les tuiles peuvent tout aussi bien être retirées du milieu de la table que (plus tard) de la base des autres joueurs.

Le joueur peut lancer les dés jusqu'à 6 fois et doit toujours sélectionner au moins un dé valable qu'il place à part. Une fois qu'un dé est sélectionné, on ne peut pas le relancer.

Important : on ne peut sélectionner que des dés qui indiquent des symboles de dragons présents également sur les tuiles du milieu de la table ou plus tard sur celles situées près des bases des autres joueurs. Cependant, il n'est pas indispensable que le nombre de ces dés soit suffisant pour pouvoir réellement obtenir une tuile. Il suffit que ce soit les bons symboles pour que l'on puisse continuer de jouer.

Si après un lancement un joueur ne peut pas sélectionner de dé, il n'a plus le droit de relancer les dés et on procède à l'évaluation.

- C.** Le joueur place les tuiles de dragon obtenues grâce au résultat des dés dans sa propre base, et plus précisément sur le côté correspondant au nombre de dés qui lui a permis d'obtenir cette tuile. Plusieurs tuiles peuvent être placées du même côté.

Exemple :

En ayant lancé les dés comme cela et avec les tuiles de dragon disponibles on peut placer les tuiles de la manière suivante.



2. La suite

Quand un joueur a terminé son tour, c'est au tour de son voisin de gauche. Au début de son tour, le joueur retourne autant de nouvelles tuiles que nécessaire pour qu'il y en ait de nouveau 3, face visible, au milieu de la table. (À la fin de la partie, il est possible qu'il reste moins de tuiles.)

Chaque joueur a la possibilité de lancer les dés non seulement pour remporter les tuiles du milieu de la table, mais aussi pour récupérer celles que les autres joueurs ont placées près de leur base !

Si un joueur veut prendre une tuile de dragon à un autre joueur, il lui faut un dé de plus que ce qu'indique le côté de la base près

Deux règles concernant le lancement des dés :

■ Si un joueur possède un œuf de dragon, il peut doubler un symbole au moment où il sélectionne le dé. Pour le signaler, il place le dé correspondant sur l'œuf de dragon. Ce dé compte comme deux dés de ce symbole. Pendant un tour, on ne peut placer qu'un seul dé sur un œuf de dragon pour doubler sa valeur ! Après son usage, on remet l'œuf de dragon dans la provision générale.



Compte comme 2 dragons bleus

■ Si on arrive à obtenir 6 dragons de la même couleur en lançant les dés (avec ou sans l'aide d'un œuf de dragon), on peut immédiatement intégrer la tuile gagnée dans son antre de dragon (voir les règles ci-dessous) et rejouer, c'est-à-dire exécuter un tour complet de plus. **Attention :** si le joueur ne veut pas utiliser les 6 dés de la même couleur pour un seul dragon, mais qu'il les partage, il n'a pas le droit de rejouer.

de laquelle cette tuile se trouve. S'il y a par exemple un dragon bleu près du côté de quatre, on ne peut le remporter qu'avec 5 dés bleus. (Pour cette raison, on a plutôt intérêt à placer les tuiles près des côtés des nombres plus élevés de sa propre base.)

Le joueur place ensuite la tuile obtenue près de sa propre base. Le nombre de dés détermine le côté où elle est placée. En contrepartie, le joueur reçoit pour chaque tuile de dragon enlevée un œuf de dragon de la provision générale.

(On peut mélanger les actions comme on le souhaite : si le résultat des dés le permet, on peut prendre à la fois une tuile du milieu de la table et une tuile d'un autre joueur.)

3. Après la première manche

À partir de maintenant, (lorsque c'est son tour,) chaque joueur met à l'abri les tuiles de dragon qui se trouvent près de sa base – **après** avoir complété les tuiles au milieu de la table pour qu'il y en ait 3 et **avant** de relancer les dés pour gagner de nouveaux dragons. Pour cela, chaque joueur forme – un peu à l'écart – un **antre de dragon** avec les tuiles qui se trouvent près de sa propre base. **Dans cet antre, les tuiles sont définitivement en sécurité** et les autres joueurs ne peuvent plus les prendre.

Observez les règles suivantes pour la construction d'un antre de dragon :

Aligner les tuiles de dragon horizontalement, face visible. Chaque tuile comporte deux éléments : le dragon et le paysage.

Dans l'antre de dragon, on forme

des rangées de dragons de couleurs identiques avec des paysages différents

et/ou

des rangées de dragons de couleurs différentes avec des paysages identiques.

Le joueur est libre de choisir où placer les nouvelles tuiles et de toujours ouvrir de nouvelles rangées. L'essentiel est qu'à la fin de la partie, les rangées soient les plus longues possibles – car la longueur a des conséquences sur les points.

Attention : la position d'une tuile dans l'antre de dragon ne peut jamais être changée. **Exception :** si, à la fin de son tour, un joueur restitue un **œuf de dragon** (qu'il remet dans la provision générale), il a la possibilité de changer la position d'une tuile dans son antre de dragon. Il peut la retirer d'une rangée et la placer dans une autre. On comble les espaces vacants en rapprochant les tuiles. Par cette opération, les joueurs peuvent augmenter la valeur de leur antre.

4. Fin de la partie

Les joueurs continuent de cette manière, manche par manche, jusqu'à ce que la dernière tuile se trouve dans un antre de dragon.

5. Évaluation finale

Chaque joueur évalue son antre de dragon selon le tableau ci-dessous. On compte chaque rangée séparément.

1 tuile rapporte	→	1 point
2 tuiles rapportent	→	4 points
3 tuiles rapportent	→	9 points
4 tuiles rapportent	→	16 points
5 tuiles rapportent	→	25 points
6 tuiles rapportent	→	36 points
Chaque œuf de dragon inutilisé	→	1 point

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Exemple pour une évaluation

	→	16 Points
	→	4 Points
	→	1 Point
	→	2 Points

Total : 23 Points

Règles spéciales pour une partie à deux :

Au départ, on place 4 (au lieu de 3) tuiles de dragon au milieu de la table. Le joueur dont c'est le tour choisit **l'une** des 4 tuiles qu'il élimine complètement de la partie. Il place cette tuile sur le côté de manière à ce que les deux joueurs puissent la voir. Les tuiles ainsi écartées sont définitivement retirées de la partie.

TARASQUE

Un jeu de dé captivant de Wolfgang Panning pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Règle adaptée

Matériel

- 6 dés ordinaires
- 6 bases de dragon
- 36 tuiles de dragon avec 6 dragons de couleurs différentes numérotés de 1 à 6
- 36 oeufs de dragon (billes chinoises, ou jetons)

But du jeu

Chaque joueur essaie d'obtenir, en lançant les dés, autant de tuiles de dragon que possible pour les placer d'abord près de sa propre base. S'ils y restent pendant une manche entière, le joueur peut les faire entrer définitivement dans son antre de dragon. Ensuite, il s'agit de combiner les tuiles de manière à ce qu'elles rapportent beaucoup de points.

Préparatifs

Chaque joueur prend une base de dragon et la place devant lui sur la table. Mélangez les tuiles de dragon, formez-en une pile cachée et placez-la sur la table. Chaque joueur reçoit un œuf de dragon ; les œufs de dragon restants forment la provision générale. Déterminez quel joueur a le droit de commencer la partie. Celui-ci prend les 6 dés et commence à jouer.

Déroulement de la partie

1. Le tour du premier joueur

A. Le joueur retourne 3 tuiles de dragon de la pile et les place au milieu de la table, face visible.

B. Ensuite, il lance les 6 dés afin de ramener une ou plusieurs de ces tuiles de dragon dans sa base. Le nombre de points sur les faces des dés déterminent les numéros des tuiles de dragon que l'on peut prendre.

Pour obtenir une tuile qui se trouve au milieu de la table on a besoin d'au moins deux dés montrant la même face (une paire). Mais plus un joueur obtient de faces identiques en lançant les dés, plus il est sûr de pouvoir conserver ensuite sa tuile de dragon. On peut aussi partager des résultats avec 4, 5 ou 6 faces identiques pour prendre plusieurs tuiles. Les tuiles peuvent tout aussi bien être retirées du milieu de la table que (plus tard) de la base des autres joueurs.

Le joueur peut lancer les dés jusqu'à 6 fois et doit toujours sélectionner au moins un dé valable qu'il place à part. Une fois qu'un dé est sélectionné, on ne peut pas le relancer.

Important : on ne peut sélectionner que des dés qui indiquent des dragons présents également sur les tuiles du milieu de la table ou plus tard sur celles situées près des bases des autres joueurs. Cependant, il n'est pas indispensable que le nombre de ces dés soit suffisant pour pouvoir réellement obtenir une tuile. Il suffit que ce soit les bons nombres pour que l'on puisse continuer de jouer.

Si après un lancement un joueur ne peut pas sélectionner de dé, il n'a plus le droit de relancer les dés et on procède à l'évaluation.

C. Le joueur place les tuiles de dragon obtenues grâce au résultat des dés dans sa propre base, et plus précisément sur le côté correspondant au nombre de dés qui lui a permis d'obtenir cette tuile. Plusieurs tuiles peuvent être placées du même côté.

Deux règles concernant le lancement des dés :

- Si un joueur possède un œuf de dragon, il peut doubler une face au moment où il sélectionne le dé. Pour le signaler, il place l'œuf de dragon sur le dé correspondant, lequel compte alors comme deux dés montrant la même face. Pendant un tour, on ne peut placer qu'un seul œuf de dragon sur un dé pour doubler valeur de celui-ci ! Après son usage, on remet l'œuf de dragon dans la provision générale.

- Si on arrive à obtenir 6 faces identiques en lançant les dés (avec ou sans l'aide d'un œuf de dragon), on peut immédiatement intégrer la tuile gagnée dans son antre de dragon (voir les règles ci-dessous) et rejouer, c'est-à-dire exécuter un tour complet de plus.

Attention : si le joueur ne veut pas utiliser les 6 dés de même face pour un seul dragon, mais qu'il les partage, il n'a pas le droit de rejouer.

2. La suite

Quand un joueur a terminé son tour, c'est au tour de son voisin de gauche. Au début de son tour, le joueur retourne autant de nouvelles tuiles que nécessaire pour qu'il y en ait de nouveau 3, face visible, au milieu de la table. (À la fin de la partie, il est possible qu'il reste moins de tuiles.)

Chaque joueur a la possibilité de lancer les dés non seulement pour remporter les tuiles du milieu de la table, mais aussi pour récupérer celles que les autres joueurs ont placées près de leur base !

Si un joueur veut prendre une tuile de dragon à un autre joueur, il lui faut un dé de plus que ce qu'indique le côté de la base près de laquelle cette tuile se trouve. S'il y a par exemple un dragon n°6 près du côté de quatre, on ne peut le remporter qu'avec cinq « 6 ». (Pour cette raison, on a plutôt intérêt à placer les tuiles près des côtés des nombres les plus élevés de sa propre base.)

Le joueur place ensuite la tuile obtenue près de sa propre base. Le nombre de dés détermine le côté où elle est placée. En contrepartie, le joueur reçoit pour chaque tuile de dragon enlevée un œuf de dragon de la provision générale.

(On peut mélanger les actions comme on le souhaite : si le résultat des dés le permet, on peut prendre à la fois une tuile du milieu de la table et une tuile d'un autre joueur.)

3. Après la première manche

À partir de maintenant, (lorsque c'est son tour,) chaque joueur met à l'abri les tuiles de dragon qui se trouvent près de sa base – après avoir complété les tuiles au milieu de la table pour qu'il y en ait 3 et avant de relancer les dés pour gagner de nouveaux dragons. Pour cela, chaque joueur forme – un peu à l'écart – un antre de dragon avec les tuiles qui se trouvent près de sa propre base. Dans cet antre, les tuiles sont définitivement en sécurité et les autres joueurs ne peuvent plus les prendre.

Observez les règles suivantes pour la construction d'un antre de dragon :

Aligner les tuiles de dragon horizontalement, face visible. Chaque tuile comporte deux éléments : la couleur du dragon et son numéro .

Dans l'antre de dragon, on forme

- *des rangées de dragons de couleurs identiques avec des numéros différents*

et/ou

- *des rangées de dragons de couleurs différentes avec des numéros identiques.*

Le joueur est libre de choisir où placer les nouvelles tuiles et de toujours ouvrir de nouvelles rangées. L'essentiel est qu'à la fin de la partie, les rangées soient les plus longues possibles – car la longueur a des conséquences sur les points.

Attention : la position d'une tuile dans l'antre de dragon ne peut jamais être changée.

Exception : si, à la fin de son tour, un joueur restitue un œuf de dragon (qu'il remet dans la provision générale), il a la possibilité de changer la position d'une tuile dans son antre de dragon. Il peut la retirer d'une rangée et la placer dans une autre. On comble les espaces vacants en rapprochant les tuiles. Par cette opération, les joueurs peuvent augmenter la valeur de leur antre.

4. Fin de la partie

Les joueurs continuent de cette manière, manche par manche, jusqu'à ce que la dernière tuile se trouve dans un antre de dragon.

5. Évaluation finale

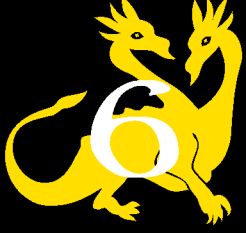
Chaque joueur évalue son antre de dragon selon le tableau ci-dessous. On compte chaque rangée séparément.

1 tuile rapporte	1 point
2 tuiles rapportent	4 points
3 tuiles rapportent	9 points
4 tuiles rapportent	16 points
5 tuiles rapportent	25 points
6 tuiles rapportent	36 points
Chaque œuf de dragon inutilisé	1 point

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Règles spéciales pour une partie à deux :

Au départ, on place 4 (au lieu de 3) tuiles de dragon au milieu de la table. Le joueur dont c'est le tour choisit l'une des 4 tuiles qu'il élimine complètement de la partie. Il place cette tuile sur le côté de manière à ce que les deux joueurs puissent la voir. Les tuiles ainsi écartées sont définitivement retirées de la partie.

 A red dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '1' is superimposed over its body.	 An orange phoenix facing right, with its wings spread and its tail curled. A large white number '1' is superimposed over its body.	 A yellow two-headed dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '1' is superimposed over its body.
 A red dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '2' is superimposed over its body.	 An orange phoenix facing right, with its wings spread and its tail curled. A large white number '2' is superimposed over its body.	 A yellow two-headed dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '2' is superimposed over its body.
 A red dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '3' is superimposed over its body.	 An orange phoenix facing right, with its wings spread and its tail curled. A large white number '3' is superimposed over its body.	 A yellow two-headed dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '3' is superimposed over its body.
 A red dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '4' is superimposed over its body.	 An orange phoenix facing right, with its wings spread and its tail curled. A large white number '4' is superimposed over its body.	 A yellow two-headed dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '4' is superimposed over its body.
 A red dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '5' is superimposed over its body.	 An orange phoenix facing right, with its wings spread and its tail curled. A large white number '5' is superimposed over its body.	 A yellow two-headed dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '5' is superimposed over its body.
 A red dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '6' is superimposed over its body.	 An orange phoenix facing right, with its wings spread and its tail curled. A large white number '6' is superimposed over its body.	 A yellow two-headed dragon facing right, with its wings slightly spread and its tail curled. A large white number '6' is superimposed over its body.

 1	 1	 1
 2	 2	 2
 3	 3	 3
 4	 4	 4
 5	 5	 5
 6	 6	 6

