

TAÏKI

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

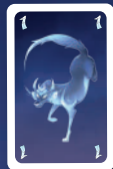
Dans TAÏKI, les joueurs cherchent à maintenir l'équilibre entre les plis **Soleil** et les plis **Lune** afin de remporter des jetons Équilibre.

Le joueur qui possède le plus de jetons Équilibre à la fin des 3 manches remporte la partie.

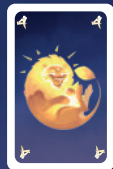
Un pli correspond à un tour de jeu, où chaque joueur doit jouer une des cartes de sa main. Une manche est composée d'une succession de plis.

MATÉRIEL

32 cartes
20 jetons Équilibre
1 jeton **Lune**
1 jeton **Soleil**



16 cartes
Lune



16 cartes
Soleil



MISE EN PLACE

Distribuez 3 jetons Équilibre à chaque joueur.
Mélangez les cartes Soleil et Lune séparément.
Choisissez aléatoirement le premier joueur.



DE 2 À 4 JOUEURS

Distribuez 3 cartes Soleil et 3 cartes Lune à tous les joueurs. Placez le reste des cartes Soleil et Lune devant les jetons correspondants.

Tous les joueurs prennent leurs 6 cartes en main et les regardent discrètement, puis piochent, face cachée, une 7^e carte Soleil ou Lune pour compléter leur jeu.

Laissez les cartes restantes de côté.



À 5 JOUEURS

Distribuez 2 cartes Soleil et 2 cartes Lune à tous les joueurs. Placez le reste des cartes Soleil et Lune devant les jetons correspondants.

Tous les joueurs prennent leurs 4 cartes en main et les regardent discrètement, puis piochent, face cachée, une 5^e carte Soleil ou Lune pour compléter leur jeu.

Laissez les cartes restantes de côté.

PHASE DE JEU

Le premier joueur joue une carte de sa main, face visible, au centre de la table (c'est la couleur demandée).

Dans le sens horaire, chaque joueur joue une carte de sa main dans la couleur demandée. Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue une carte de l'autre couleur.

Celui qui a joué la carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli.

Ce joueur récupère alors les cartes jouées lors de ce pli et les pose face visible devant lui (en séparant chaque pli et en plaçant la carte la plus forte dans la couleur demandée au-dessus).

Le joueur qui remporte le pli décide de démarrer le pli suivant ou de laisser commencer son voisin de gauche.

La manche est terminée quand tous les plis ont été joués. Procédez au décompte, puis mélangez toutes les cartes pour une nouvelle mise en place.

DÉCOMPTE

Une fois la manche terminée, chaque joueur compte ses plis **Soleil** et ses plis **Lune** remportés et gagne autant de jetons que d'équilibres réalisés : **1 pli Soleil pour 1 pli Lune**.

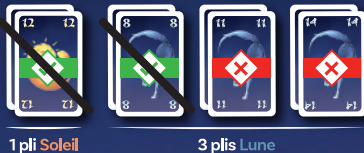
Attention, en cas de déséquilibre, les joueurs perdent un jeton Équilibre par écart entre les plis **Soleil et les plis **Lune** remportés.**

EXEMPLE

Gaspard a remporté 2 plis **Soleil** et 2 plis **Lune**. Il y a donc 2 équilibres, il gagne 2 jetons Équilibre.

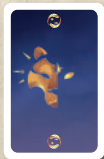
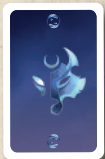


Emma a remporté 1 pli **Soleil** et 3 plis **Lune**. Il y a donc un déséquilibre de 2, elle perd 2 jetons.



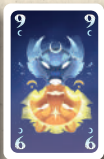
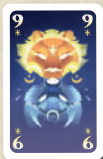
La couleur du pli correspondant à la carte la plus forte de la couleur demandée. Par exemple, si le joueur remporte un pli **Lune** avec un 15, l'intégralité du pli sera considérée comme **Lune** même si d'autres joueurs ont posé une carte **Soleil**.

CARTES SPÉCIALES



En jouant cette carte, le joueur choisit si elle devient la plus forte ou la plus faible des cartes de sa couleur respective.

En jouant cette carte, le joueur choisit sa couleur, elle peut donc devenir un 9 **Soleil** ou un 9 **Lune**.



Il peut choisir de jouer la carte dans la couleur opposée à celle demandée, et ce, même s'il possède la couleur demandée.

Attention, les deux cartes 9 ne peuvent pas être de la même couleur dans le même pli.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la troisième manche remporte la partie.

Si un joueur n'a plus de jetons avant la fin des 3 manches, c'est celui qui a le plus de jetons qui remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

À 2 joueurs, une partie se déroule en deux manches gagnantes. Une troisième manche sera disputée en cas d'égalité.

CRÉDITS

Auteur : Adrien Lefèvre

Illustratrice : Apolline Etienne

Chef de projet : Thomas Barbero-Tribout

Graphiste : Amandine Baron

Correctrice : Arnyanka

Édition : **Pandor Games**

TAÏKI® marque française enregistrée