

TIC TAC TOE



Ages : 6-99 ans



Nb de joueurs : 2



Nb de cartes : 36 cartes "couleurs" (18 cartes rouges + 18 cartes bleues) + 6 cartes retrait "jaune" + 2 cartes retrait "verte" + 24 jetons.



But du jeu : Gagner le plus de jetons. On gagne un jeton dès que l'on aligne 3 cartes de sa couleur.



Préparation du jeu : Avant de distribuer les cartes, chaque joueur s'attribue une couleur de cartes (bleu ou rouge). Le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur, le reste des cartes constituent la pioche.

Règle du jeu : le plus jeune joueur commence.

Chacun leur tour, les joueurs vont poser une carte sur la table puis piocher. Ils peuvent :

- poser 1 carte "couleur" (rouge ou bleu) directement sur la table.
- poser 1 carte sur 1 autre carte du même chiffre (quelque soit sa couleur).
- jouer 1 carte retrait "jaune" ou "verte".

Chaque fois qu'un joueur pose une carte, celle-ci doit constituer un carré hypothétique de 3 x 3 cartes.



La carte retrait "jaune" : cette carte permet de retirer la (les) carte (s) d'un des 9 emplacements de la grille.

La (les) carte(s) retirée(s) + la carte retrait "jaune" sont rejetées au pot.

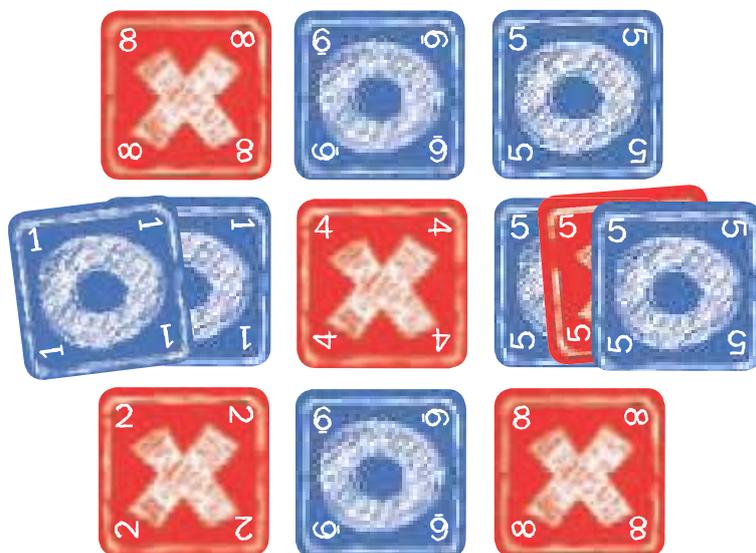


La carte retrait "verte" : cette carte permet de retirer l'ensemble des cartes d'une ligne horizontale, verticale ou diagonale complète. Les cartes retirées du plateau et la carte retrait "verte" sont rejetées au pot.

NB 1 : Contrairement à un jeu de morpion classique, lorsque la grille de 9 cases est constituée, le jeu ne s'arrête pas. Il se poursuit avec la superposition de carte du même chiffre ou avec l'abattement d'une carte "retrait". Si par hasard le jeu se trouve bloqué, chaque joueur pioche une carte supplémentaire et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un des deux puisse jouer.

NB 2 : chaque joueur est obligé de jouer à chaque tour en posant une carte rouge ou une carte bleue (il peut être amené à jouer une carte de la couleur de son adversaire et ainsi le favoriser). Chaque fois qu'un joueur réalise une ligne, il remporte un jeton, les cartes restent sur la grille et c'est au joueur suivant de continuer.

Fin de la partie : En début de partie les joueurs définiront un nombre de jetons à obtenir pour remporter la partie. Le 1^{er} joueur à atteindre ce nombre (avec minimum 2 jetons d'écart) gagne.



DJECO

Attention ! Danger d'étouffement.