

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)

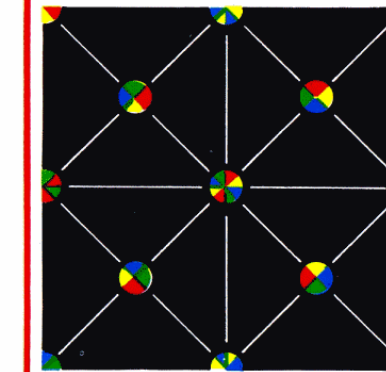


# TACTICOLOR

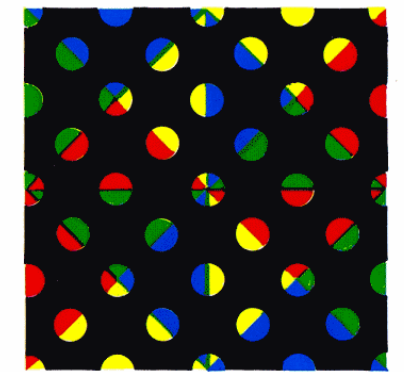
**TACTICOLOR** est un jeu de stratégie, qui se joue à 2 ou à 4.

## COMPOSITION DU JEU :

- 16 triangles en carton, réversibles, de 4 couleurs différentes, soit : 4 bleus, 4 jaunes, 4 rouges, 4 verts ;
- 4 aires de jeu carrées (dont le côté est le double du grand côté d'un triangle), divisées en 16 cases ; l'une des deux faces se compose principalement de "traits" ; l'autre uniquement de "points", divisées en 2, 4 ou 8 sections de couleurs différentes, qui délimitent des cases de couleur.



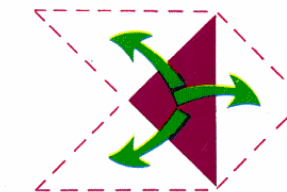
FACE "TRAITS"



FACE "POINTS"

## NOTIONS PRÉALABLES :

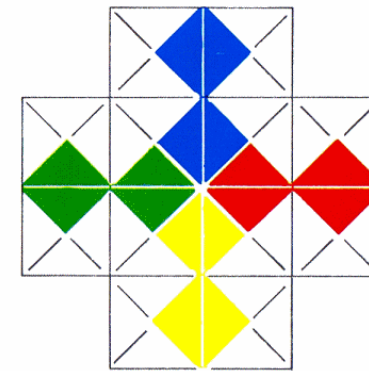
- La **surface de jeu** est formée soit d'une seule aire de jeu, soit de la combinaison de 2, 3, 4 aires de jeu ; celles-ci peuvent alors être juxtaposées de différentes manières, ou se chevaucher en partie.
- La **figure de départ** est la disposition de tous les triangles sur la surface du jeu, au début de la partie.
- Une case sur l'aire de jeu est l'emplacement d'un triangle.
- Pour faire avancer ou reculer un triangle, on le retourne en utilisant un de ses côtés comme axe de rotation :



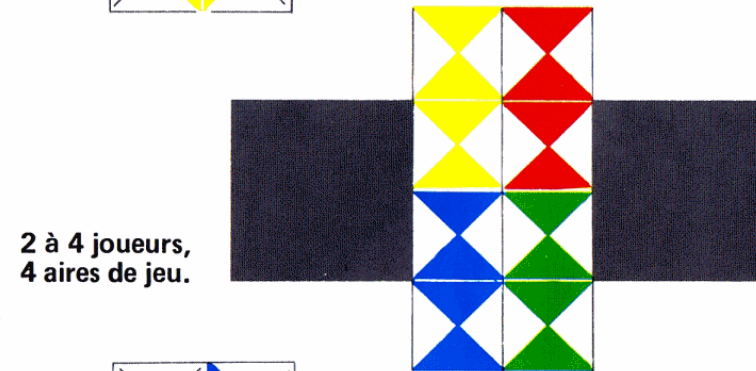
- En cours de partie, les triangles peuvent être superposés, ce qui bloque la marche du ou des triangles placés en dessous.
- Le premier joueur est tiré au sort ; chaque joueur joue à son tour et ne retourne qu'un seul triangle à la fois ; tant que l'un de ses triangles peut se déplacer, il est obligé de le jouer.

## BUT DU JEU :

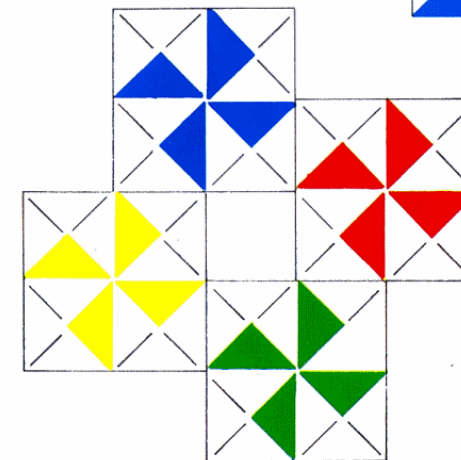
Les joueurs, en se croisant deux à deux, vont recouvrir l'emplacement opposé de la surface de jeu laissé libre par l'adversaire. Le **gagnant** est celui qui le premier a **reconstitué sa portion de figure de départ**.



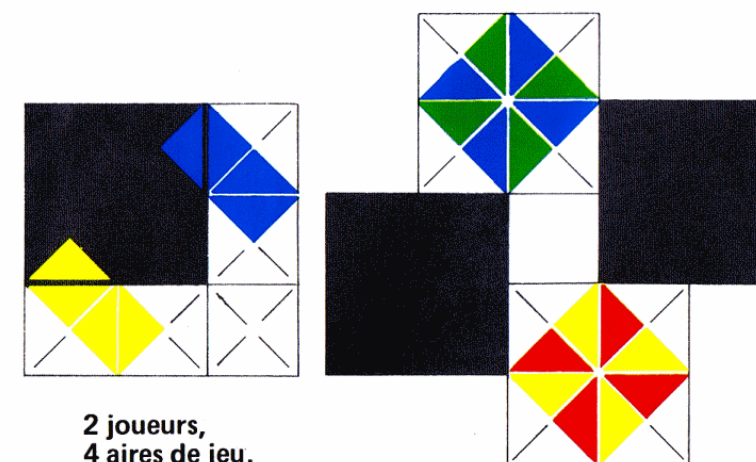
2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.



2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.

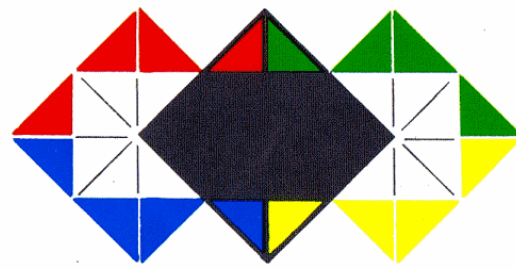


2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.

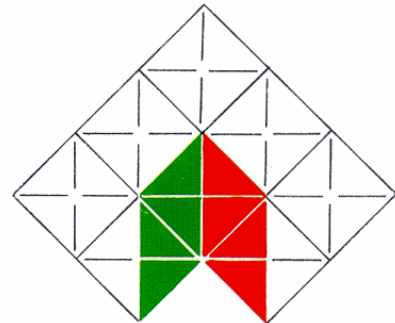


2 joueurs,  
4 aires de jeu.

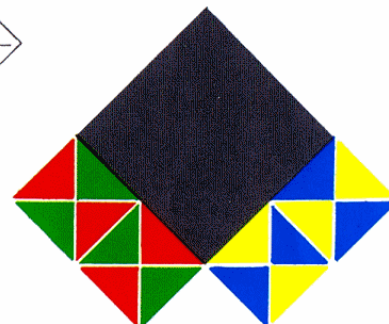
2 joueurs,  
4 aires de jeu.



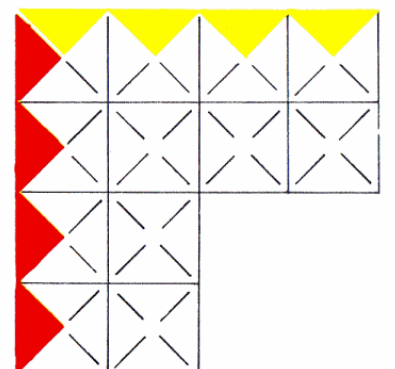
2 à 4 joueurs,  
3 aires de jeu.



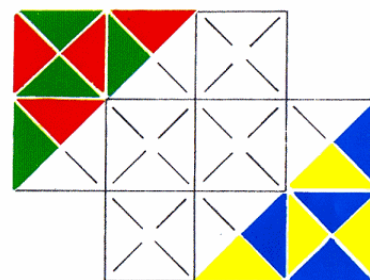
2 joueurs,  
3 aires de jeu.



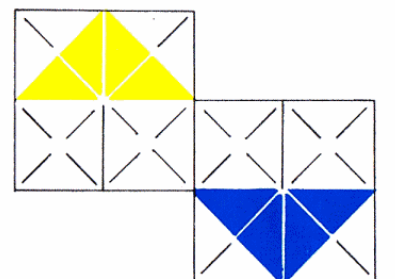
2 joueurs,  
3 aires de jeu.



2 joueurs,  
3 aires de jeu.



2 joueurs,  
4 aires de jeu.



2 joueurs,  
2 aires de jeu.

### TROIS RÈGLES DE JEU :

Il y a trois manières de jouer à TACTICOLOR.

- Dans les trois cas, les joueurs, d'un commun accord, prennent une, deux, trois, quatre Aires de jeu, et conviennent de leur disposition.
- Puis ils choisissent leurs triangles. Chaque participant peut avoir :
  - à deux joueurs : de 1 à 8 triangles (jusqu'à 2 couleurs complètes) ;
  - à quatre joueurs : de 1 à 4 triangles (jusqu'à 1 couleur complète).

Une couleur ne peut pas être partagée entre deux joueurs.

Exemple :

Le joueur A prend 4 triangles verts et 2 triangles bleus ; le joueur B prend 4 triangles rouges (ou jaunes) et 2 triangles jaunes (ou rouges), mais en aucun cas les deux triangles bleus restants.

- Les joueurs choisissent une Figure de départ, formée de 2 ou 4 portions (suivant leur nombre), et la composent avec leurs triangles sur la surface de jeu.

#### 1ère règle : face "traits"

- Les joueurs disposent les Aires de jeu, en utilisant seulement les faces "traits", pour former une surface de jeu.
- Ils jouent en respectant toutes les règles énoncées précédemment.

#### 2ème règle : face "points"

- Pour former la surface de jeu, on n'utilise que les faces "points".
- Ces faces introduisent les règles particulières "d'Accélération".

Ces règles sont les suivantes :

Un triangle peut être rejoué lorsqu'il arrive :

- soit sur une case
  - soit sur un triangle
- de même couleur

- Les triangles de même couleur peuvent en se superposant être joués ensemble comme un seul triangle, et se séparer à tout moment.

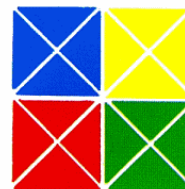
#### 3ème règle : face "traits" et face "points"

- La surface de jeu est formée en alternant des faces "traits" et "points". La figure de départ est alors choisie de façon à donner à chaque joueur les mêmes chances de parcours.
- Les triangles sont déplacés en respectant les règles propres à chaque aire de jeu. Exemple : les triangles superposés et de même couleur se déplaçant ensemble sur la face "points" doivent impérativement se séparer pour passer sur une face "traits".

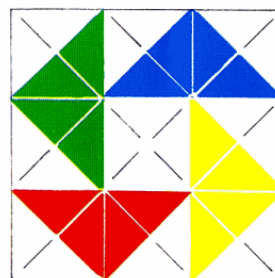
### QUELQUES EXEMPLES DE SURFACES DE JEU ET DE FIGURES DE DÉPART :

Ces exemples vous aideront, car le développement du jeu est conditionné par la surface de jeu et par la figure de départ.

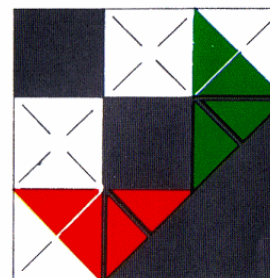
Sur tous ces croquis, les surfaces grises représentent les faces "points".



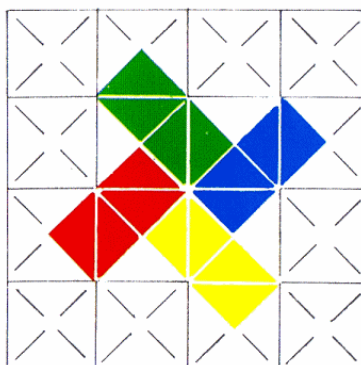
2 à 4 joueurs  
1 aire de jeu.



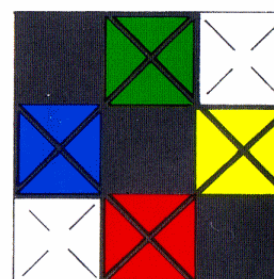
2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.



2 joueurs,  
4 aires de jeu.



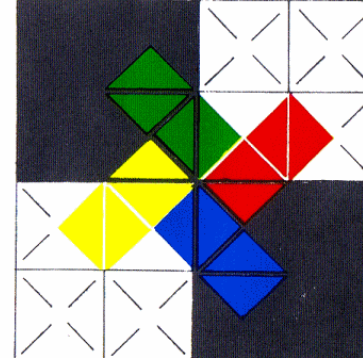
2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.



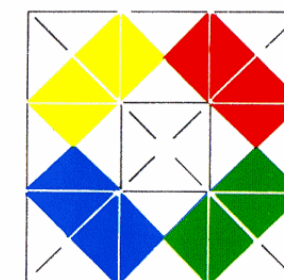
2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.



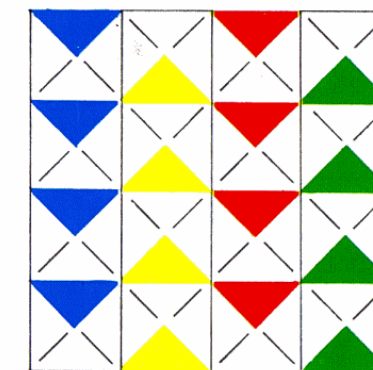
2 joueurs,  
4 aires de jeu.



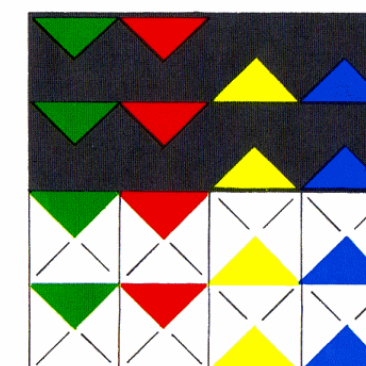
2 joueurs,  
4 aires de jeu.



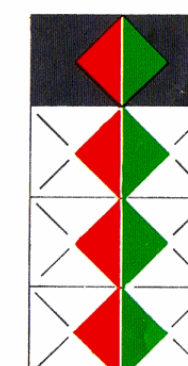
2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.



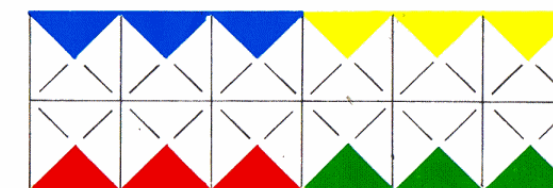
2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.



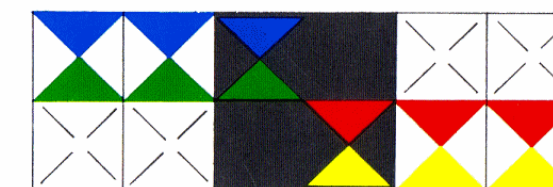
2 à 4 joueurs,  
4 aires de jeu.



2 joueurs,  
3 aires de jeu.



2 à 4 joueurs,  
3 aires de jeu.



2 à 4 joueurs,  
3 aires de jeu.



2 joueurs,  
4 aires de jeu.