

# Le T'Chako

jeu d'adresse et de stratégie - entre billard et jeu d'échec  
2 joueurs - à partir de 8 ans - entre 15 et 45 min

Tirez vos palets en pichenette pour progresser sur le terrain.  
Percutez les palets adverses tout en protégeant les vôtres.  
Étendez vos positions jusqu'au camp des palets adverses.  
Évitez de rencontrer leur reine avant de pouvoir l'éliminer.

## Présentation du jeu

jeu de tir en pichenette - se joue en tour par tour

 zones vitales - position de départ du palet de la reine  
À protéger de l'adversaire, similaire à une zone de base.

 zones de base - positions de départ pour 3 palets  
Avec la zone vitale, le joueur à qui ces zones de base appartiennent a un **contrôle constant** sur celles-ci à moins que l'adversaire ne s'y trouve.

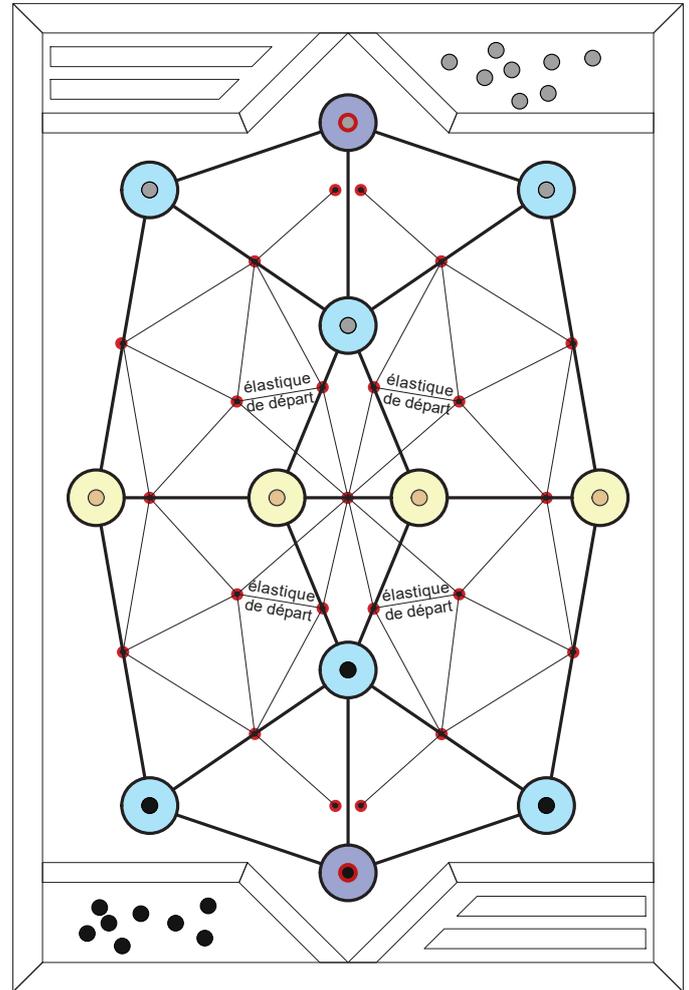
 zones neutres  
Vous devrez **capturer** au moins une de ces zones pour pouvoir capturer une zone de base adverse, suivant les **connexions** qui relient les zones entre elles (traits épais).

 espaces de création - placés au centre de chaque zone  
De nouveaux palets peuvent y être créés pour chacune de vos zones **capturées** ou de vos zones de base. L'espace de création doit être libre pour créer un nouveau palet.

 obstacles  
Situés entre chaque espace de création hormis entre la zone vitale et les zones de base.  
Permet le positionnement des **élastiques** (traits fins).

## Matériel

- 1 plateau composé de 12 zones reliées entre elles
- 23 obstacles situés entre chaque zone
- 6 élastiques : 2 courts + 1 long par joueur
- 24 palets : 11 palets + 1 palet de reine par joueur
- 2 sabliers : 2 min en rouge et 3 min en bleu



position de départ

## Objectifs et fin de partie

### Éliminez les palets adverses

Si vous **percutez** un palet adverse, celui-ci sera **éliminé**. Positionnez astucieusement vos palets pour les protéger et pouvoir progresser sur le terrain. Aidez-vous des élastiques et exploitez les failles de position de l'adversaire.

**Le palet de la reine est invulnérable** sauf si vous remplissez l'objectif final, mais vous pourrez toutefois le repousser.

Méfiez vous de la reine adverse et tirez le meilleur potentiel de la votre.

### Contrôlez puis capturez une zone

Pour **contrôler** une zone, **positionnez-y un palet** ou touchez la ligne la délimitant. Celle-ci sera **capturée** si :

- elle est en **connexion** directe avec une de vos **zones de base** contrôlées ou une **autre zone capturée**,
- le palet y est positionné en **début de tour**. la capture sera alors effective jusqu'à la fin du tour

Vous n'avez pas à capturer vos zones de base, vous les contrôlez même si aucun de vos palets n'y est positionné.

Lorsque vous contrôlez une des zones de base de l'adversaire, toutes les zones qu'il avait capturé en connexion avec cette zone de base ne seront plus capturées lors de son tour, et ce jusqu'à ce que la zone de base soit récupérée.

### Créez de nouveaux palets

Vous pouvez créer de nouveaux palets sur vos zones **capturées**, et sur votre zone vitale et vos zones de base du moment que l'adversaire ne les contrôle pas en début de tour, même si plus aucun de vos palets ne s'y trouve pendant votre tour.

Un palet anciennement créé positionné sur l'espace de création devra être préalablement tiré pour pouvoir créer un autre nouveau palet.

L'espace de création est réservé aux palets créés. S'il est obstrué par un palet en jeu, celui-ci sera décalé au + près des limites de la zone.

## Mettez votre adversaire en t'chako et gagnez la partie

Vous devrez posséder une **chaîne de zones** capturées ou contrôlées, depuis une de vos zones de base jusqu'à la **zone vitale adverse**. L'adversaire est alors en situation de **t'chako**, et ce au cours même d'un tour. (voir illustration en page suivante)  
La reine adverse devient vulnérable. Si vous avez assez de points d'action, vous pouvez alors la percuter et **gagner la partie!**

## Déroulement du jeu

Chaque joueur possède **7 points d'action** par tour, qu'il peut utiliser de la façon suivante :

*Le joueur qui commence la partie démarre le 1<sup>er</sup> tour avec 5 points d'action*

### 2 points d'action pour tirer un palet

- 1 même palet ne peut être tiré qu'1 fois par tour
- seul le 1<sup>er</sup> palet adverse percuté est éliminé
- la capacité d'élimination d'un palet tiré n'est pas transmise aux palets alliés percutés

### 2 points d'action pour créer un palet

Sur une zone capturée, ou zone de base ou vitale contrôlée

- le palet est créé au centre de la zone, sur l'espace de création
- l'espace de création de la zone doit être libre
- possibilité de créer et tirer un même palet pendant le tour.

### 1 point d'action pour 2 déplacements d'élastiques

Vos élastiques servent à protéger vos palets et à créer des embuscades en ouvrant de nouvelles lignes de mir,

- ½ pt d'action correspond au déplacement d'un point d'accroche
- les élastiques doivent suivre le tracé des lignes fines
- 2 élastiques ne peuvent pas être placés sur un même obstacle.

### 3 points d'action pour tirer le palet de la reine

La reine est invulnérable à moins d'être en situation de t'chako, ce qui la rend redoutable pour attaquer ou défendre les secteurs clés. Il faudra néanmoins la protéger si l'adversaire est proche de vous mettre t'chako.

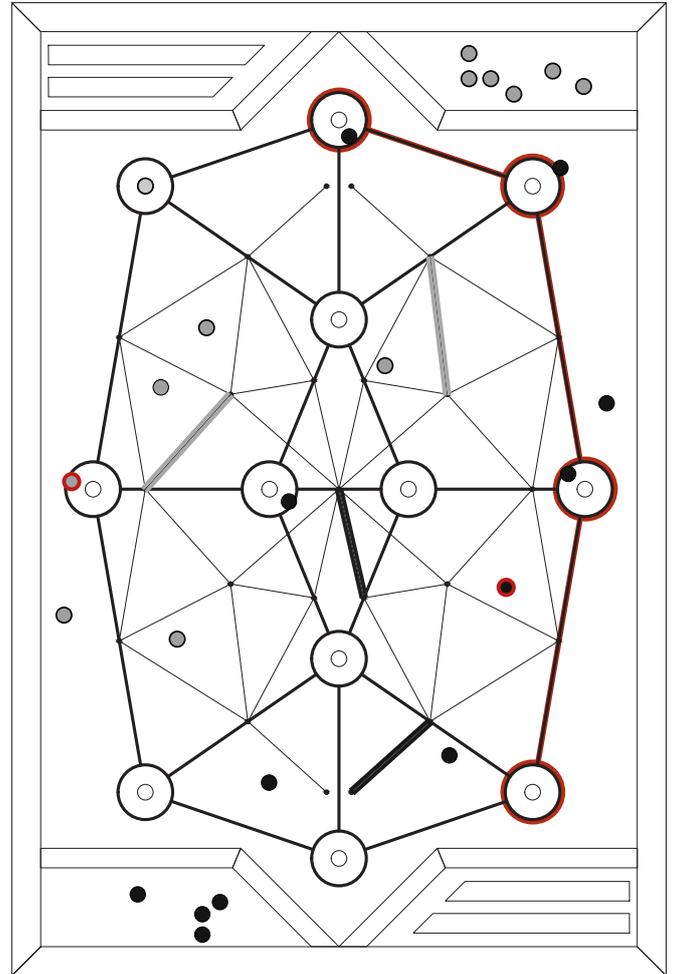
En dehors de cette particularité, elle agit comme un palet normal.

## Règles de commodité

- Un palet est **éliminé lorsqu'il sort du terrain**. Si la reine est sortie du terrain, elle sera recréée à la prochaine création de palet pour 2 points d'action. La partie est perdue si le joueur est en situation de t'chako alors que la reine est absente. **Mieux vaut donc modérer la puissance des tirs.**
- Il est possible de **décaler un palet trop près d'une bordure**, d'un obstacle, ou d'un palet allié avec la largeur d'un doigt. Ce déplacement ne s'effectue qu'au moment où le palet est tiré.
- Les élastiques **peuvent être écartés** pour libérer de la place pour le tir tant qu'ils n'entrent pas en contact avec un palet.
- La surface de rangement des palets éliminés, située hors du terrain, peut servir de **rampe d'essai** pour simuler un tir avant de le réaliser dans le jeu. Cela est particulièrement utile pour les tirs délicats de courte portée.
- Si un **palet nouvellement créé** se trouve légèrement déplacé par une action externe, il **sera repositionné** exactement sur sa zone de création à moins qu'il soit complètement sorti des limites de la zone de création.
- Il est conseillé d'énumérer à **haute voix** le nombre de points d'action dépensés pendant le tour pour éviter toute confusion.
- Au moment où la zone vitale adverse est contrôlée et reliée depuis une zone de base par une chaîne de zones contrôlées ou capturées, il est de coutume de prononcer de façon plus ou moins épique « **t'chako!** ». La reine adverse est alors vulnérable et la zone vitale adverse sera capturée au prochain tour si rien n'est fait.

## Zone grise

2 palets adverses qui se retrouvent sur une même zone ne peuvent pas s'éliminer l'un l'autre tant qu'ils restent sur la même zone. La zone n'est alors contrôlée par aucun des joueurs, et coupe les connexions associées. Le palet qui par mégarde percute l'autre sera le seul éliminé.

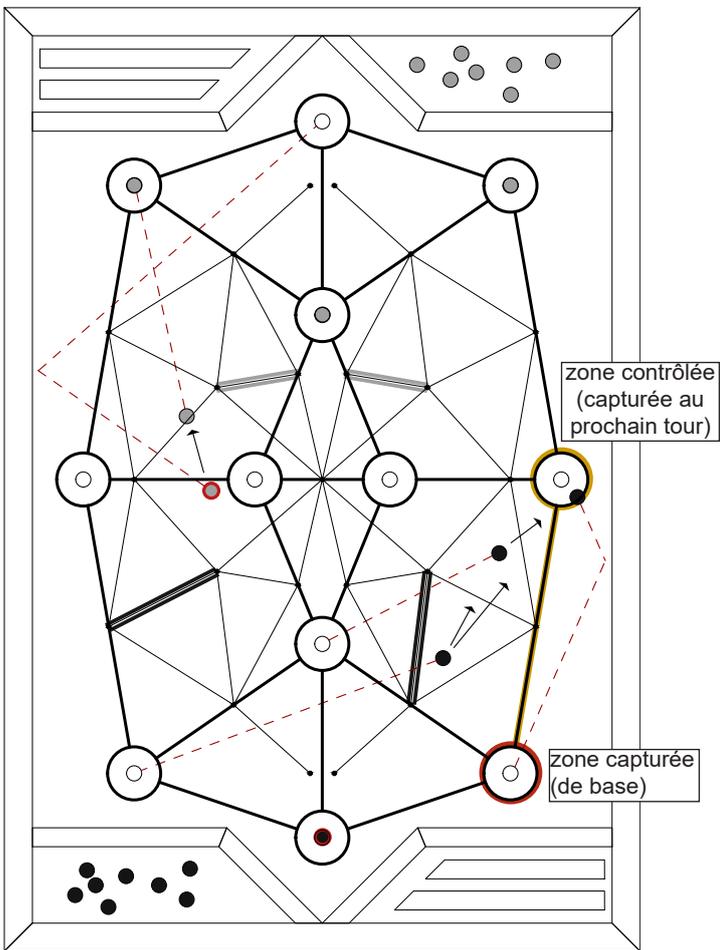


**Situation de t'chako** : le joueur noir n'a plus qu'à percuter le palet de la reine blanche pour **gagner la partie**

## Cas pratiques

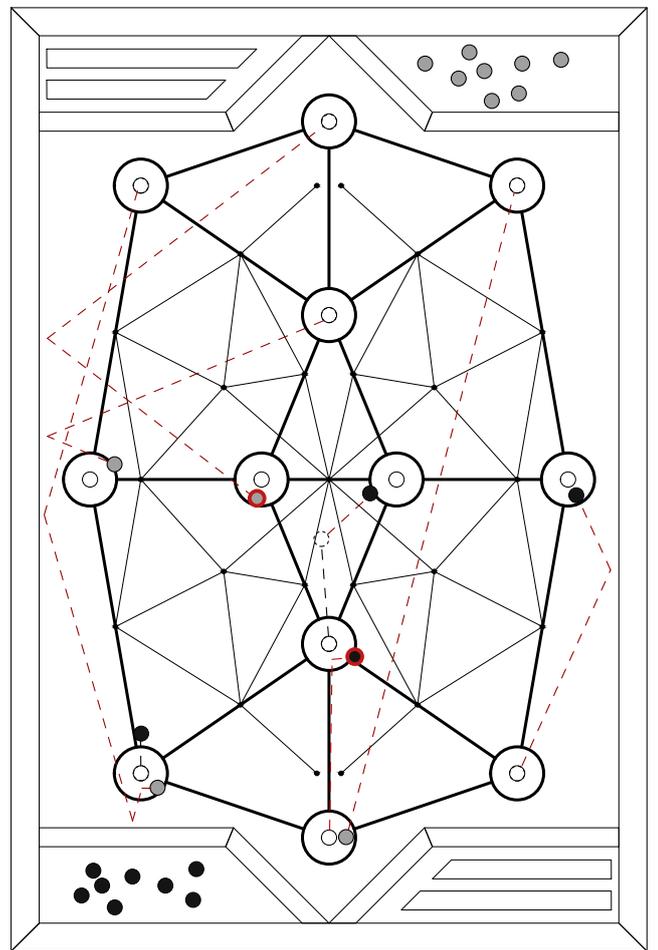
- La situation de t'chako prend fin lorsqu'une des zones assurant la liaison n'est plus sous votre contrôle. La reine retrouve alors son invulnérabilité jusqu'à ce que la liaison soit de nouveau assurée.
- Le palet qui a permis la capture d'une zone peut la quitter sans interrompre la liaison assurée par la zone capturée jusqu'à la fin du tour, mais la zone sera perdue si aucun palet n'y est présent au début du tour prochain.
- Contrôler la zone vitale adverse ne coupe pas les connexions aux zones de base et ne conditionne pas leurs propres connexions. Elles restent sous un contrôle constant indépendamment les unes des autres, du moment que le joueur adverse ne les contrôle pas directement.





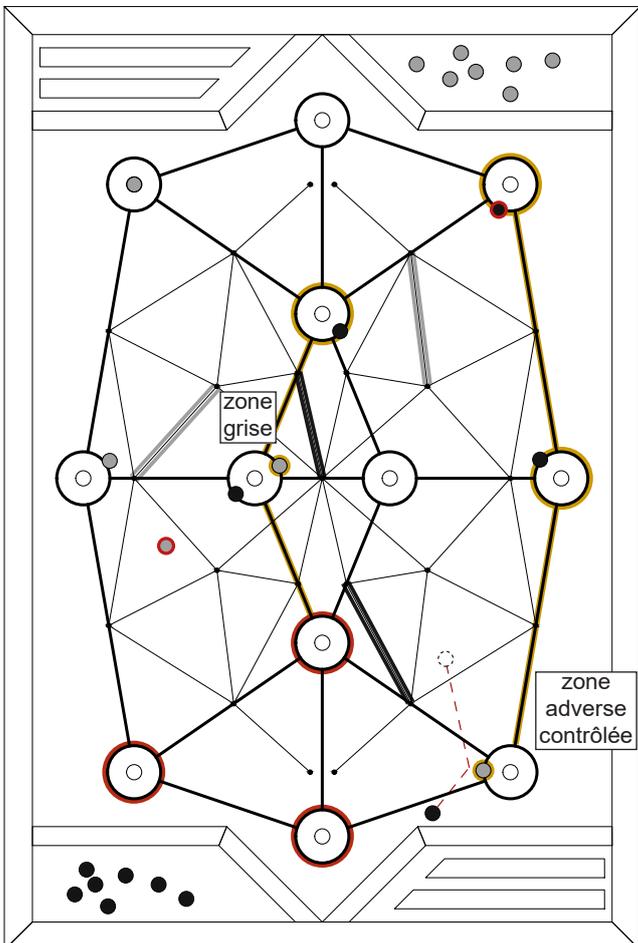
### Le guide du t'chakiste

Gardez vos palets groupés pour qu'ils se couvrent mutuellement. La reine protège les palets alliés et dissuade l'adversaire. Évitez les missions suicide et maintenez un nombre élevé de palets.



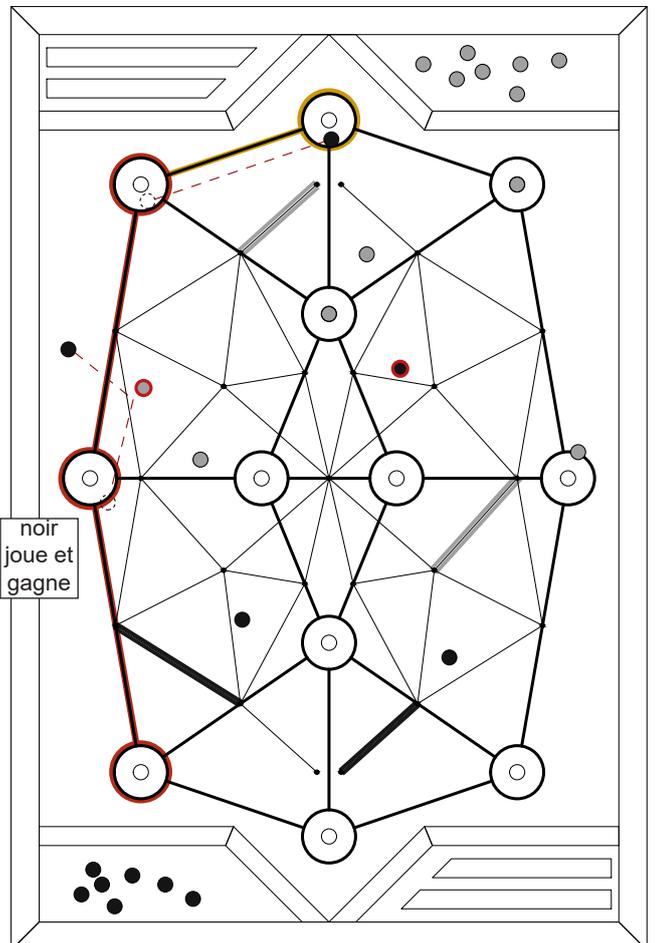
### Quelques coups à ne pas rater

De nombreux angles permettent de capturer directement les zones du jeu depuis vos zones de bases... à la condition d'être précis et que les élastiques vous laissent la voie libre.



### Contestez l'adversaire à son tour

Une zone contrôlée par l'adversaire ou une zone grise coupe les connexions aux zones capturées. Elles ne seront rétablies que si l'adversaire n'est plus présent sur la zone au début du tour prochain.



### Le tout pour le tout pour un t'chako

Une zone reste capturée tout le tour même si un palet la quitte. Une connexion de t'chako est donc possible avec des zones vides. Recréez un palet sur la zone avant la fin du tour pour ne pas la perdre.

## Modes et variantes

Il existe différents modes pour agrémenter les présentes règles. Ces modes peuvent être cumulés.

Les règles de bases du T'Chako offrent un déroulement de jeu stable, qui fait que les parties standards n'ont pas de limite de temps absolu. Cependant, différents modes permettent de limiter la durée des parties.

Certains modes peuvent être ajoutés en cours de jeu par décision consensuelle des joueurs.

### **Mode principal : à l'horloge ou mode sportif**

Le T'Chako est conçu pour être joué avec un **sablier** afin d'assurer une bonne dynamique de jeu.

Le sablier est utilisé pour **équilibrer** et **limiter** les temps d'action et de réflexion respectifs des deux joueurs.

À chaque coté du sablier est associé un joueur, dont le sable correspond au temps de réflexion restant durant ses tours. Au départ, le sable est équi-réparti et le sablier est retourné pour s'écouler depuis le coté du joueur qui démarre la partie. Il sera ensuite retourné par ce même joueur pour conclure son tour de jeu, et ainsi de suite.

Le temps de réflexion d'un joueur **devient donc du temps de réflexion supplémentaire pour l'adversaire**.

Si le sable du coté d'un joueur est écoulé, **son tour se termine** même s'il lui restait des points d'actions.

L'adversaire doit alors lui laisser 5 secondes de répis avant de commencer son tour.

### **Modes de victoire** (en complément ou remplacement des règles de victoire standard)

- Mort subite

Chaque joueur ne peut créer qu'un nombre limité de palet au cours de la partie (8 ou 15 par exemple). Chaque palet créé devra faire l'objet d'un décompte explicite réalisé par l'adversaire. La partie est gagnée si un joueur élimine tous les palets du joueur adverse hormis sa reine et que celui-ci ne peut plus créer de palets.

Obligation de créer ses derniers palets s'il ont tous été éliminés du terrain.

*variante* : au bout d'un certain nombre de tours, il n'est plus possible de créer de nouveaux palets.

- Compte à rebours

Nombre de tours limité (20, 30, 40...), victoire par nombre de zones capturées à la fin du dernier tour, ou par nombre de palets en jeu si égalité de zones, ou pour le joueur ayant le palet le plus proche de la zone vitale de l'adversaire si égalité de palets.

- Anarchie

Partie sans reine, la partie est gagnée dès lors que la zone vitale adverse est contrôlée et reliée.

- Reine de la colline

La partie est gagnée par le joueur qui capture les 2 zones centrales.

*variante 1* : qui contrôle ou capture les 4 zones centrales en ligne.

*variante 2* : qui contrôle ou capture les 4 zones centrales en losange.

- Victoire démographique

La partie est gagnée si un joueur possède 4, 6 ou 8 palets de plus que le joueur adverse.

*variante* : si il atteint un nombre déterminé de palets, par exemple 8, 10 ou 12.

### **Modes de jeu** (suivant les modes de jeu, il est possible de réduire le nombre de points d'action par tour)

- Coups stratégiques

Le tir d'un palet ne coûte qu'1 p.a. mais 1 p.a. supplémentaire est nécessaire pour éliminer un autre palet lors d'un tir.

Le joueur doit prononcer le mot « chargé » (ou autre au choix) avant de tirer le palet pour signaler qu'il utilise 2 p.a. pour l'élimination d'un palet adverse. La reine nécessite alors 2 p.a. pour être seulement déplacée. (5 p.a. conseillés par tour)

Un palet adverse percuté par un tir n'ayant utilisé qu'1 seul p.a. sera seulement repoussé.

- Dépôt de ravitaillement

Le coût de création d'un palet est égal au nombre de palets en jeu moins le nombre de zones capturées (zones de base comprises), sans pouvoir être inférieur à 1 p.a.

- Élastiques en triangle

L'élastique permettant de ranger les palets peut être utilisé en jeu en remplacement d'un des élastiques. Il se place sur 3 obstacles sans forcément suivre les tracés des élastiques normaux.

Il n'est pas possible de franchir un tracé de zone avec un élastique, ni d'ignorer un obstacle autour d'une position. Si un palet se trouve dans l'espace que l'élastique encercle, il sera repoussé au point extérieur de l'élastique le plus proche de sa position.

- Carrisk : Au début de chaque tour, 2 palets sont créés pour 0 p.a. sur des zones capturées n'ayant pas de palet créé sur la zone de création, et choisies par le joueur. (5 p.a. conseillés par tour)

- Sumo : Un palet qui touche une bordure est éliminé. C'est d'ailleurs le seul moyen d'éliminer un palet.

**Choisissez vos combinaisons de modes préférés. Inventez vos propres modes supplémentaires...**