

TACTIQUE

Quand vous êtes défenseur, sortir proprement d'une attaque **vous donne la main et un avantage psychologique**. Mais si vous sentez que vous allez devoir trop vous exposer... il vaut parfois mieux céder.

RECHARGEMENT EN CARTES

À la fin du tour, chaque joueur ayant moins de 6 cartes doit piocher jusqu'à 6 cartes. Au début de chaque tour, tous les joueurs doivent avoir 6 cartes en main jusqu'à épuisement de la pioche, la carte atout face visible y compris. La couleur d'atout reste la même jusqu'à la fin de la partie. L'attaquant pioche en premier, puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la pioche est vide, les joueurs continuent avec leurs cartes restantes.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un seul joueur a encore des cartes en main. C'est lui qui perd la partie : on l'appelle le Ratak.

VARIANTE EN ÉQUIPE

à 4 joueurs

Dans cette variante, le jeu se joue en deux équipes fixes de 2 joueurs, assis en alternance autour de la table (par exemple : A et C contre B et D). Le but : ne pas être la dernière équipe à garder des cartes en main.

MISE EN PLACE

Le jeu se déroule comme une partie classique de RATAK :

- On distribue 6 cartes à chaque joueur.
- On révèle une carte pour déterminer l'atout, que l'on place en partie sous la pioche.
- On place le reste du paquet en pioche.
- Le joueur possédant la plus petite carte d'atout commence la première attaque (tous les joueurs doivent révéler leur plus petite carte d'atout).

LES MANCHES

Chaque tour oppose une équipe attaquante à un seul défenseur de l'équipe adverse. Le 4^e joueur reste en pause. Prenons l'exemple de 4 joueurs assis dans l'ordre suivant : A, B, C, D, avec A & C contre B & D.

1. Première attaque

A attaque B, soutenu par C (son coéquipier).
D ne joue pas ce tour.

2. Deux cas possibles :

Si B réussit à défendre toutes les cartes, il devient l'attaquant du tour suivant. Il attaque C, soutenu par son coéquipier D. Le joueur A est alors en pause.

Si B ne parvient pas à tout défendre et doit ramasser les cartes, C (le coéquipier de A) devient l'attaquant, et D (le coéquipier de B) devient le défenseur. Le joueur B ne participe pas à cette manche.

Ainsi, le rôle des joueurs évolue à chaque tour, en fonction du résultat précédent.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

- On ne peut jamais attaquer son propre coéquipier.
- Pas de communication entre partenaires.
- Pas d'échange ou de don de cartes entre membres d'une même équipe.
- Chaque joueur continue à piocher pour remonter à 6 cartes tant que la pioche n'est pas vide.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine dès qu'au moins un joueur d'une équipe a encore des cartes en main, alors que les deux joueurs de l'équipe adverse n'en ont plus. Cette équipe perd la partie.

TACTIQUE

Dans cette configuration, faire tomber le défenseur (le forcer à ramasser) est souvent payant : cela permet à votre équipe de garder l'initiative en attaquant à nouveau au tour suivant. Il est parfois judicieux de conserver vos bonnes cartes pour soutenir une attaque future, ou au contraire de forcer l'adversaire à gaspiller ses meilleures défenses.

Vous avez un doute sur les règles du jeu ?

N'hésitez pas à consulter la FAQ sur notre site www.bakakou.fr ou à nous écrire à hello@bakakou.fr.



RATAK



MATÉRIEL

52 cartes avec 4 symboles :



Couronne



Bouclier



Épée



Casque

Chaque couleur contient 13 cartes allant du 2 à l'As.

INTRODUCTION

Dans Ratak le principe est simple : ne pas être le dernier à garder des cartes en main. Mais sous cette règle unique se cache un jeu très tactique, fondé sur trois piliers :

- 1 **La gestion de main** : vous devez constamment anticiper, organiser vos cartes, et garder les meilleures pour le bon moment.
- 2 **L'adaptation à l'atout** : une couleur (symbole) est plus forte que les autres, il faut savoir s'en servir... et s'en méfier.
- 3 **Le timing de la fin de pioche** : tant qu'il reste des cartes dans la pioche, vous renouvez votre main après chaque tour. Mais dès qu'elle est vide, vous jouez vos dernières cartes... sans aucun renfort.

Tout se joue souvent à la fin, une fois la pioche épuisée : vous ne piocherez plus de cartes, alors préparez une main solide pendant qu'il en est encore temps.

TACTIQUE

Apprenez vite à repérer les cartes hautes et les atouts dès votre main de départ. Cela orientera vos premières décisions (attaquer fort ou temporiser, défendre avec de faibles cartes ou conserver les bonnes).

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres. Le dernier joueur avec des cartes devient "Le RATAK", risée du royaume !

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur reçoit 6 cartes. De 2 à 4 joueurs, on joue avec un paquet de 36 cartes : on retire toutes les cartes de 2 à 5 inclus, en gardant le 6 comme plus petite valeur. À 5-6 joueurs, on joue avec toutes les cartes.
- 2 Les cartes restantes forment une pioche face cachée.
- 3 Une carte est tirée au hasard et placée face visible sous la pioche (ce sera la dernière carte piochée). Toutes les cartes de ce symbole deviennent des atouts et battent toutes les autres couleurs durant la manche.
- 4 Le joueur ayant la plus petite carte d'atout commence. Pour ce faire, tous les joueurs doivent montrer leur plus petite carte d'atout.

EX. Mise en place à 3 joueurs.



TACTIQUE

Avoir le plus petit atout n'est pas forcément une faiblesse ! Cela vous donne l'initiative. À vous de lancer une attaque stratégique qui piège l'autre joueur, même avec une carte faible.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en alternant attaques et défenses.

ATTACHE

L'attaquant commence (donc le joueur qui a la plus petite carte d'atout) en posant une carte face visible devant un autre joueur. Il peut choisir n'importe quelle carte de sa main.

TACTIQUE

Si vous avez des doublons (deux 9, deux 6...), commencez avec l'une de ces cartes. Cela vous donnera plus de chances d'étendre l'attaque si le défenseur ne cède pas.

DÉFENSE

Le joueur attaqué peut (s'il choisit de se défendre) battre la carte posée devant lui en jouant :

1. Une carte plus forte du même symbole.
2. N'importe quel atout, si la carte attaquante n'est pas un atout.
3. Un atout plus fort si l'attaque vient déjà d'un atout.

Si le défenseur ne peut pas, ou ne veut pas se défendre, il ramasse toutes les cartes devant lui. Le défenseur devient le nouvel attaquant.

TACTIQUE

Il vaut parfois mieux ramasser plutôt que gaspiller vos atouts en début de partie. Savoir perdre une manche peut préserver vos meilleures cartes pour la fin.

POUR SUIVRE L'ATTACHE

Si le défenseur choisit de se défendre (en jouant une carte de la même couleur, de valeur supérieure, ou une carte d'atout), l'attaque peut se poursuivre. À ce moment-là, tout joueur, y compris l'attaquant initial, peut ajouter une carte à l'attaque (le premier à poser une carte devient le nouvel attaquant, même si c'est le joueur qui avait lancé l'attaque initiale), à condition que sa valeur soit déjà présente sur la table — que ce soit l'une des cartes présentes en attaque ou en défense.

Par exemple : si l'attaquant a joué un 8, et que le défenseur l'a contré avec un 10, on peut poser un 8 ou un 10, quelle que soit la couleur.

Si le défenseur ne peut ou ne veut pas se défendre, il ramasse toutes les cartes (attaque et défense). Mais s'il réussit à contrer chaque carte, l'attaque peut continuer, selon la même règle.

ATTENTION : L'attaque ne peut jamais comporter plus de 6 cartes au total, quel que soit le nombre de joueurs.

EX. Arthur et Lancelot



Par exemple Lancelot attaque Arthur avec un 6 Casque. Lancelot défend avec un 8 Casque (il bat la carte). Les joueurs qui souhaitent attaquer derrière ne pourront poser que des 6 et des 8 de n'importe quel symbole.

TACTIQUE

Construisez des attaques coordonnées. Plus il y a de cartes identiques en main dans le groupe, plus il est facile d'épuiser un défenseur. Soyez attentif aux cartes posées : elles donnent des indices sur les mains des autres.

FIN D'UNE ATTACHE

Rappel : l'épée est l'atout de la manche.



Cas n°1

Le défenseur bat toutes les cartes attaquantes, le nombre maximum de 6 cartes a été atteint ou les adversaires ne peuvent/veulent plus poser de nouvelles cartes, l'attaque a échoué. Toutes les cartes du pli sont défaussées. Le défenseur devient attaquant.

Cas n°2

Le défenseur ne peut ou ne veut pas battre toutes les cartes. Il doit ramasser toutes les cartes. Il les ajoute à sa main. L'attaque s'arrête immédiatement. Le défenseur devient attaquant.