

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.

