

# XACTIKA®

## INSTRUCTIONS:

**AGES** 12 à l'âge adulte

**JOUEURS:** 2 à 10.

**LE PONT:** Le jeu se compose d'un tablier de 81 différents jeux de cartes, et 3 "stats" des cartes de référence seulement. Chaque carte dispose de 4 formes: boules, cubes, cônes, et les étoiles. Il ya 1, 2 ou 3 de chaque forme sur une carte. Chaque carte possède également une valeur numérique sur ce qui va de 4 à 12.

**Façons de jouer:** Il ya 3 façons différentes de jouer Xactika. Commencez par jouer pour gagner, si vous voulez essayer de le secouer jusqu'à JOUER à perdre. Lorsque vous avez maîtrisé les deux, l'avance sur PLAY à soumissionner. Trouvez le jeu qui vous convient le mieux!

**JOUER POUR GAGNER** - High score gagne!

**OBJET:** prendre le plus de trickstour..

Une astuce est de toutes les cartes jouées après que chaque joueur a eu un

### COMMENT JOUER:

A. Mélangez toutes les cartes (sauf pour les "stats" de cartes).

B. Traiter 8 cartes à chaque joueur, une carte à la fois dans une rotation horaire.

C. Mettez de côté les cartes non utilisées. Ils ne seront pas utilisés pendant cette main.

D. Le joueur à gauche du donneur commence le jeu en menant une carte avec une valeur numérique élevée. Il ou elle place cette carte face visible au centre de la table.

E. Il ou elle choisit alors une des 4 options de forme représentée sur la carte et annonce la forme et le montant de cette forme pour les autres joueurs, par exemple: 1.

F.-ballMaintenant, chaque joueur à son tour (sens horaire) doit jouer une carte qui a une boule sur elle.

G. Une fois que chaque joueur a joué une carte, le joueur qui a joué la carte avec la plus grande valeur numérique qui avait seulement une boule sur elle remporte le pli.

H. Le joueur qui a eu l'astuce suivante conduit en plaçant une carte avec un visage valeur numérique haut dans le centre de la table.

I. Il ou elle choisit une des 4 options de forme représentée sur la carte et l'annonce aux autres joueurs, par exemple: 2-étoiles

J. Chaque joueur joue à son tour une carte avec 2 étoiles sur elle.

K. Le joueur qui a joué la carte avec la plus grande valeur numérique et 2-étoiles remporte le pli et mène suivante.

L. Lorsque tous les huit cartes sont jouées, comptez combien chaque joueur a pris des tours. Chaque tour vaut 1 point. Écrivez score de chaque joueur.

M. Le jeu se poursuit avec une deuxième main. Le joueur à gauche du croupier mélange toutes les cartes à nouveau ensemble et traite 8 cartes à chaque joueur, laissant de côté les cartes non utilisées. Le jeu continue de la lettre D ci-dessus.

N. Le jeu se compose de huit mains.

O. A la fin de la partition la main haute gagne 8e

Astuce: Généralement, pour gagner un truc, le plomb de la carte avec la plus grande valeur numérique. Ensuite, choisissez la forme sur cette carte qui a le moins de formes. Par exemple: une 11 avec 2-étoiles ou un 10 avec 1-cube. Cela vous donne la meilleure chance de remporter l'affaire.

SI ...

\* Si un joueur ne possède pas une carte dans sa main avec le nombre de formes appelé, il ou elle peut jouer n'importe quelle carte, mais il ne comptera pas . C'est ce qu'on appelle escarre-..

\* S'il ya une égalité, la dernière carte jouée avec la plus grande valeur numérique et la forme correcte et la quantité de formes qui remporte le pli

**JEU DE PERDRE** Score gagne bas!

**OBJET:** Pour prendre le moins de tours.

**COMMENT JOUER:**

La mise en place et le jeu sont les mêmes que jouer pour gagner, mais maintenant, votre but est de ne pas prendre des tours. Chaque tour vous est encore vaut 1 point. A la fin de la main la 8e personne avec le plus petit score gagne.

Conseil: Généralement, pour perdre un tour, le plomb de la carte avec la plus petite valeur numérique. Ensuite, choisissez la forme sur cette carte qui a la plus grande quantité de formes. Par exemple: un 5 avec 2-cubes ou 6 avec une 3-balles. Cela vous donne les meilleures chances de perdre le truc.

**JEU DE SOUMISSIONNER**

**OBJET:** Pour prendre exactement le nombre de tours que vous offre dans chaque main.

**COMMENT JOUER:**

La mise en place et le jeu sont les mêmes que JOUER POUR GAGNER avec les modifications suivantes:

A. Après l'accord, chaque joueur, en commençant à gauche du croupier, les états de son offre. Offre le nombre de tours que vous pensez que vous allez gagner cette main (voir Astuce ci-dessous). Il ya 8 astuces disponibles chaque main. Candidature de chaque joueur peut varier de 0 à 8, sauf pour le revendeur.

B. Le courtier, qui offre dernière, est chargée de s'assurer que la somme totale des soumissions, y compris son propre, n'a pas égal à 8. Par exemple: s'il ya 4 personnes de jouer et les offres 1er joueur 2, les soumissions 2ème joueur 3, et les soumissions 3e joueur 2, puis le croupier ne peut pas soumissionner parce  $1 + 2 + 3 + 2 = 8$ . Ainsi, le distributeur aurait d'offres 0, 2, ou plus de 2. Ce qu'il fait de sorte que chaque main est soit sur ou sous enchère. Il ya des tours soit plus voulu que d'astuces disponibles ou plus disponibles que voulu.

C. Le gardien pointage écrit en bas de chaque candidature.

D. Après les enchères sont placées, le jeu commence de la même comme il le fait dans le jouer pour gagner.

E. L'objectif est de ne prendre que le nombre de tours que vous offriez. Ni plus ni moins!

F. A la fin de chaque main les joueurs qui ont fait leur offre exactement obtenez 1 point par tour. Par exemple: si vous misez 2 et gagné 2 tours, vous obtenez un score de 2. Les joueurs, qui n'ont pas fait leur soumission, d'obtenir la valeur négative de l'écart entre leur offre et le nombre de tours qu'ils ont gagné. Par exemple: Si vous offrez 2 et a remporté 3 tours de votre score sera de -1

G. A la fin de la main la 8e personne avec le plus haut score gagne

Astuce:..Une règle générale serait de un pour chaque offre de cartes dans votre main avec une valeur numérique de 9 ou supérieure si ...

\* Si vous misez 0 et ne pas prendre des tours votre score est de 0, mais n'oubliez pas que c'est mieux que 0 un nombre négatif

CARTE: en utilisant le "stats"

Les "stats" carte peut vous aider à choisir la bonne carte à jouer afin de gagner ou de perdre un tour. La première colonne indique les valeurs numériques des cartes (4-12). La deuxième colonne vous indique combien de cartes dans le jeu ont cette valeur numérique. La troisième colonne indique le nombre de cartes dans le jeu ont cette valeur numérique et 1-cube (il montre les cubes, mais c'est la même valeur pour chacun des 4 formes). La quatrième colonne indique le nombre de cartes dans le jeu ont cette valeur et 2-cubes et la cinquième colonne vous indique combien de cartes dans le jeu ont cette valeur et de 3 cubes.

Par exemple: Pour gagner un truc, jouer un 10 avec 1 cube, il n'ya qu'une seule carte dans le jeu qui a une valeur numérique de 10 avec 1-cube. Il n'y a pas 11s ou 12s qui ont seulement 1-cube sur eux. Ce qui fait un 10 avec 1-cube une carte forte de jouer pour gagner un truc

autre.Exemple: Pour perdre un tour, jouer un 6 avec 3-étoiles, il n'ya qu'une seule carte dans le jeu qui a une valeur numérique de 6 avec 3-étoiles. Toutes les autres cartes dans le paquet qui ont trois-étoiles sur eux sont une valeur supérieure numérique. Ce qui fait un 6 avec 3-étoiles d'une bonne carte à mener lorsque vous voulez perdre un tour.