

REGLE de JEU de TOCK

Avant de commencer, les joueurs forment des équipes de deux joueurs. Les équipiers se placent en vis à vis de chaque côté du plateau. Un jeu de 54 cartes est placé au bord du plateau. Un joueur distribue 5 cartes à chaque joueur. Ensuite, les joueurs de chaque équipe s'échangent une carte, sans se parler et donc sans savoir quelle carte ils obtiendront. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à épuisement de leur main.

Le même joueur redistribue 4 cartes. Les joueurs s'échangent à nouveau une carte pour recomposer leur main et renouveleront l'opération jusqu'à la fin du talon de cartes. Le paquet épuisé, il faudra alors mélanger les cartes et le joueur placé après celui qui vient de distribuer fait une nouvelle distribution, 5 cartes puis 4, 4 . (Il restera 2 cartes qui seront mélangées pour la redistribution)

Jouer sans équipier : Vous pouvez jouer sans former d'équipes. Dans ce cas, il n'y a pas d'échanges de cartes .

Jouer à deux : Chaque joueur joue avec deux couleurs diamétralement opposées. Ils disposent de 5 cartes au début du jeu. Chacun joue à tour de rôle et peut jouer la couleur qu'il veut lorsque c'est son tour. Quand il a joué sa carte, il en pioche une autre. De ce fait, il a toujours 5 cartes en mains, sauf quand la pioche est terminée.

(Variante : on s'oblige à jouer les couleurs dans l'ordre comme à 4). **(Autre variante que nous avons adoptée**:on distribue 5 cartes que l'on joue jusqu'à épuisement, puis à nouveau 5, puis 4, puis 4 et enfin 4 et il en reste 2. Cette variante se rapproche plus du jeu à 4 car elle oblige à aller au bout des 5 ou 4 cartes que l'on a en main et réserve donc plus de surprises et de rebondissement, notamment en fin de partie.)

Jouer à 3 : Chaque joueur tire au sort une couleur qui sera la sienne. Une des couleurs n'est pas utilisée. On donne 6 cartes au début du jeu et chaque joueur en écarte une. Chacun joue ses cartes à tour de rôle jusqu'à la cinquième, puis à chaque tour, on en distribue 4 jusqu'à épuisement du talon. On change ensuite de donneur. (**Autre variante** : on donne 5 cartes, puis 4, 4 et 4 et il restera 3 cartes à la fin.)

Pour les joueurs confirmés : Une carte posée sur le jeu ne peut être reprise dans sa main et doit être jouée.

But du jeu

Faire rentrer tous ses pions dans sa maison. Pour cela, il faut faire entrer ses pions sur le parcours et les faire cheminer dans le sens horaire (sauf exception avec certaines cartes).

Notez bien : Vous pouvez trouver sur internet d'autres règles du jeu et dans le commerce d'autres pistes de tock. La règle que nous proposons a été longuement testée par quelques joueurs avant d'être adoptée.

RÈGLES DU JEU

Début de partie : Les pions de chaque joueur sont placés dans leur réserve (de même couleur)

Entrée en jeu : Avant de pouvoir cheminer sur le parcours les pions doivent entrer en jeu en se plaçant sur la case 18.

Déplacement des pions : A tour de rôle, chaque joueur déplace un pion (ou plusieurs selon la carte jouée) en suivant les instructions de la carte qu'il pose.

Obligation de jouer : A chaque fois que vient son tour, un joueur doit jouer une de ses cartes (entièrement) ou s'il est dans l'impossibilité de jouer, il doit se défausser. Une carte jouée peut donc obliger un pion à dépasser sa maison. Si l'action de la carte jouée peut s'appliquer à plusieurs pions, c'est le joueur qui choisit le pion qui sera déplacé sans que le partenaire intervienne.

Dépasser un pion : Les pions peuvent se dépasser librement sur le parcours (sauf sur la case 18 = La case départ si le pion n'a jamais été déplacé depuis sa sortie de réserve.)

Manger un pion : Lorsqu'un pion finit son déplacement sur une case occupée par un pion adverse (ou partenaire), ce dernier est "Mangé" et renvoyé dans sa réserve.

Coéquipier à la rescousse : Lorsqu'un joueur a rentré tous ses pions dans sa maison, il doit utiliser ses cartes pour faire avancer les pions de son coéquipier, sans échange verbaux entre les deux joueurs.

LES CASES SPÉCIALES

Case 18 : C'est là que l'on place un pion lorsqu'il démarre (avec une carte Roi, As ou Joker). Un pion sur sa case 18 ne peut pas être dépassé, mangé, permute (sauf par le joueur lui-même). (Le Pion peut être déplacé uniquement par la carte 5 d'un joueur adverse : voir suite).

Case 7 : Lorsqu'un pion se retrouve sur la case 7, le joueur doit déplacer ce pion sur la case 7 opposée (flèche).

Case 16 : C'est le passage qui permet de rentrer dans sa maison (on n'est pas obligé de s'y arrêter). Elle n'a pas de rôle particulier.

Réserve : C'est l'emplacement où l'on place les pions (au début de la partie) qui ne sont pas encore entrés en jeu ou qui ont été mangés.

Maison : Elle est constituée de quatre cases où les pions de même couleur doivent entrer. Les pions s'y déplacent comme sur le reste du parcours sauf qu'ils ne peuvent pas se dépasser. Les pions doivent y entrer en faisant le nombre exact. C'est à dire que si la carte permet un déplacement qui va au-delà de la dernière case de la maison, alors le pion doit continuer sur le parcours et recommencer un autre tour... Les premiers pions qui entrent dans la maison devront donc être déplacés dans le fond de la maison de façon à laisser entrer les suivants.

LES CARTES ET LEUR EFFET

Les cartes permettent de déplacer les pions sur le parcours de cases. La plupart d'entre elles servent à faire avancer les pions, d'autres ont des effets spéciaux...

2 – 3 – 6 – 8 – 9 : Avancer un pion du nombre de cases correspondant.

As : Fait entrer un pion en jeu sur la case 18 ou avancer un pion d'une case.

4 : Fait Reculer un de ses pions de 4 cases. Ne permet pas d'entrer dans sa maison en reculant ! Fait reculer un pion même s'il commence son tour, ce qui peut le placer en situation de rentrer dans sa maison !

5 : Avancer un pion adverse de 5 cases. (même s'il se trouve sur sa case départ, et, **attention** : il peut faire rentrer un pion dans sa maison.)

7 : Avancer de 7 cases réparties sur un ou plusieurs pions. Par exemple on peut déplacer 3 pions : l'un de 2 cases, l'autre de 4 et le dernier d'1 case ($2+4+1=7$). Ne peut pas se décomposer avec un seul pion (avancer jusqu'au 7 puis continuer à l'opposé). **Le 7 permet de rentrer son dernier pion en jeu dans la maison même s'il manque moins de 7 cases pour rentrer.**

10 : Avancer de 10 **OU** empêcher le joueur suivant de jouer : celui-ci doit alors se défausser d'une carte.

Valet : **Échanger un de ses pions** avec un autre pion : sien, coéquipier ou adverse. Toutefois les pions qui sont sur leur case 18 (sauf celui du joueur en action) ou dans leur maison ou réserve, ne peuvent pas être permutsés.

Dame : Avancer un pion de 12 cases.

Roi : Entrer un pion en jeu sur la case 18 **OU** avancer un pion de 13 cases et manger tout sur son passage même ceux de son partenaire ou ses propres pions.

Joker : Il fait entrer un pion en jeu sur la case 18 **OU** fait avancer un pion de 18 cases.

<p>1 ou As : permet de sortir ou d'avancer de 1</p> <p>2 : Avance de 2</p> <p>3 : Avance de 3</p> <p>4 : Recule un de vos pions de 4.</p> <p>5 : Avance un pion d'un adversaire de 5.</p> <p>6 : Avance de 6.</p> <p>7 : Avance de 7 ou se décompose + rôle clef à la fin du jeu : Si c'est son dernier pion à rentrer dans sa maison, peut avoir toutes les valeurs de 1 à 7 pour rentrer).</p> <p>8 : Avance de 8 .</p> <p>9 : Avance de 9 .</p> <p>10 : Avance de 10 OU empêche le suivant de jouer.</p> <p>V : Permet d'échanger un des ses pions contre n'importe quel pion de la piste. (soi-même, adversaire ou partenaire).</p> <p>D : Avance de 12.</p> <p>R : Permet de sortir OU avance de 13 et renvoie tous les pions étant sur son passage dans leur réserve.</p> <p>J : Permet de sortir OU avance de 18.</p> <p>Case 18 : Pion au départ inviolable. (seul le 5 le fait bouger)</p> <p>Case 7 : Se déplacer à l'opposé case 7.</p> <p>A 4 : Échange à chaque début de distribution (5/4 cartes)</p>	<p>1 ou As : permet de sortir ou d'avancer de 1</p> <p>2 : Avance de 2</p> <p>3 : Avance de 3</p> <p>4 : Recule un de vos pions de 4.</p> <p>5 : Avance un pion d'un adversaire de 5.</p> <p>6 : Avance de 6.</p> <p>7 : Avance de 7 ou se décompose + rôle clef à la fin du jeu : Si c'est son dernier pion à rentrer dans sa maison, peut avoir toutes les valeurs de 1 à 7 pour rentrer).</p> <p>8 : Avance de 8 .</p> <p>9 : Avance de 9 .</p> <p>10 : Avance de 10 OU empêche le suivant de jouer.</p> <p>V : Permet d'échanger un des ses pions contre n'importe quel pion de la piste. (soi-même, adversaire ou partenaire).</p> <p>D : Avance de 12.</p> <p>R : Permet de sortir OU avance de 13 et renvoie tous les pions étant sur son passage dans leur réserve.</p> <p>J : Permet de sortir OU avance de 18.</p> <p>Case 18 : Pion au départ inviolable. (seul le 5 le fait bouger)</p> <p>Case 7 : Se déplacer à l'opposé case 7.</p> <p>A 4 : Échange à chaque début de distribution (5/4 cartes)</p>
<p>1 ou As : permet de sortir ou d'avancer de 1</p> <p>2 : Avance de 2</p> <p>3 : Avance de 3</p> <p>4 : Recule un de vos pions de 4.</p> <p>5 : Avance un pion d'un adversaire de 5.</p> <p>6 : Avance de 6.</p> <p>7 : Avance de 7 ou se décompose + rôle clef à la fin du jeu : Si c'est son dernier pion à rentrer dans sa maison, peut avoir toutes les valeurs de 1 à 7 pour rentrer).</p> <p>8 : Avance de 8 .</p> <p>9 : Avance de 9 .</p> <p>10 : Avance de 10 OU empêche le suivant de jouer.</p> <p>V : Permet d'échanger un des ses pions contre n'importe quel pion de la piste. (soi-même, adversaire ou partenaire).</p> <p>D : Avance de 12.</p> <p>R : Permet de sortir OU avance de 13 et renvoie tous les pions étant sur son passage dans leur réserve.</p> <p>J : Permet de sortir OU avance de 18.</p> <p>Case 18 : Pion au départ inviolable. (seul le 5 le fait bouger)</p> <p>Case 7 : Se déplacer à l'opposé case 7.</p> <p>A 4 : Échange à chaque début de distribution (5/4 cartes)</p>	<p>1 ou As : permet de sortir ou d'avancer de 1</p> <p>2 : Avance de 2</p> <p>3 : Avance de 3</p> <p>4 : Recule un de vos pions de 4.</p> <p>5 : Avance un pion d'un adversaire de 5.</p> <p>6 : Avance de 6.</p> <p>7 : Avance de 7 ou se décompose + rôle clef à la fin du jeu : Si c'est son dernier pion à rentrer dans sa maison, peut avoir toutes les valeurs de 1 à 7 pour rentrer).</p> <p>8 : Avance de 8 .</p> <p>9 : Avance de 9 .</p> <p>10 : Avance de 10 OU empêche le suivant de jouer.</p> <p>V : Permet d'échanger un des ses pions contre n'importe quel pion de la piste. (soi-même, adversaire ou partenaire).</p> <p>D : Avance de 12.</p> <p>R : Permet de sortir OU avance de 13 et renvoie tous les pions étant sur son passage dans leur réserve.</p> <p>J : Permet de sortir OU avance de 18.</p> <p>Case 18 : Pion au départ inviolable. (seul le 5 le fait bouger)</p> <p>Case 7 : Se déplacer à l'opposé case 7.</p> <p>A 4 : Échange à chaque début de distribution (5/4 cartes)</p>