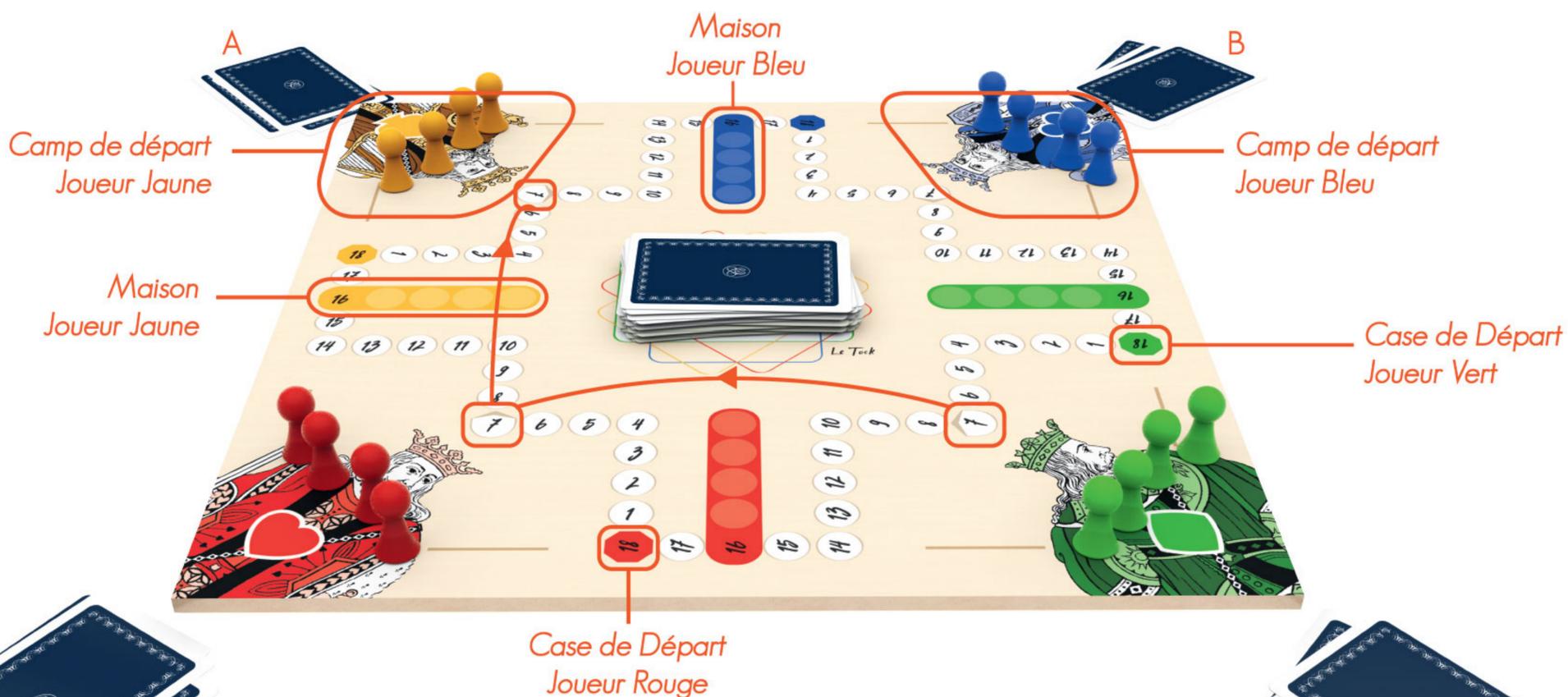


Le Tock

2-4 JOUEURS / 6+ / 20MIN

Vous pouvez jouer au jeu de Tock de 2 à 4 individuellement ou à 4 en formant 2 équipes de 2 joueurs.



1 Plateau de jeu - 16 pions (4 par couleur) - 55 cartes.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à rentrer ses 4 pions dans sa *Maison* ; pour le jeu en équipe, les deux joueurs doivent rentrer les 8 pions dans leur *Maison* respective

Disposition de départ

Tous les pions sont placés dans leurs *Camps de départ*, le jeu de cartes est disposé au milieu du plateau. Pour le jeu en équipe, les deux joueurs d'une même équipe doivent se faire face (A et C contre B et D).

Distribution des cartes - Jeu de 52 cartes sans les Joker

Le premier donneur effectuera toutes les donnes jusqu'à épuisement du paquet. À la première donne, il devra distribuer **5 cartes** à chaque joueur, puis **4 cartes** à chaque joueur aux donnes suivantes. À chaque donne, toutes les cartes devront être jouées avant de passer à la donne suivante. Le joueur suivant deviendra alors le deuxième donneur et procédera de la même façon....

Pour le jeu en équipe, à chaque donne, les joueurs regardent leurs cartes puis **donnent une carte à leur partenaire** ; soyez vigilant, cette phase est très importante tactiquement. Il y aura **3 donnes consécutivement à effectuer par joueur**.

Déroulement du Jeu

- Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.
- À son tour, un joueur **doit jouer une carte** s'il le peut, sinon il doit en **défausser une**.
- Pour sortir du *Camp de départ* et se rendre sur la **case 18**, il faut poser un *Parteu* (Roi ou As). Si le joueur ne dispose pas de *Parteu*, il doit se **défausser** d'une carte. Les pions sont déplacés en fonction des cartes posées et les joueurs sont toujours obligés de jouer une carte à leur tour même si cela les désavantage. Si un joueur ne peut pas poser de carte, alors il doit en défausser une.
- Un pion se trouvant dans sa *Maison* est intouchable.

- Un pion qui **vient de sortir** (*case de départ 18*) est **invulnérable**, il ne peut être pris ou dépassé tant qu'il ne s'est pas déplacé.
- Un pion peut dépasser d'autres pions sans conséquence sauf avec le Roi qui mange tout sur son passage.
- Il est **interdit** de repasser sur sa case de départ, ni dans un sens ni dans l'autre, **sauf avec un 4 ou un 5**.
- Lorsqu'un pion arrive sur une **case 7**, il saute directement sur la case 7 suivante.

Les prises

- Lorsqu'un pion finit son déplacement sur une **case occupée** par un autre pion (*cela peut être un des siens*), ce dernier retourne dans son **Camp de départ**.
- Le **Roi** fait avancer un pion de **13 cases et mange tous les pions** sur son passage ; les pions mangés retournent dans leurs **Camps de départ**.

Entrée dans la maison

Pour **entrer** dans sa Maison, le joueur doit tomber directement sur un des 4 emplacements. **Une fois dans la Maison un pion ne peut plus en sortir mais peut continuer à se déplacer sans passer par-dessus un autre.**

Valeurs des cartes

- **As** : un *Parteu* (*permet de rentrer sur la case 18*) ou il fait avancer de **1 case**.
- **Roi** : un *Parteu* ou il fait avancer de **13 cases et mange tout sur son passage**.
- **Dame** : elle fait avancer de **12 cases**.
- **Valet** : le *Switcher*, il permet d'**échanger un de ses pions** sur le plateau avec n'importe quel autre pion sur le plateau (*sauf ceux sur leur case de départ et dans leur Maison*).
- **7** : il peut être **décomposé** ou pas, c'est-à-dire que l'on peut jouer jusqu'à 4 pions pour faire 7 déplacements. Avec trois pions par exemple, on peut déplacer le premier de 3 cases, le deuxième de 2 cases et le troisième de 2 cases.
- **5** : il fait avancer n'importe quel pion de **5 cases**, même pour lui faire **franchir sa Case de départ**.
- **4** : il fait **reculer** un des ses pions de **4 cases** ; si un pion vient juste de sortir de son Camp, alors en le faisant reculer de **4 cases**, il peut rentrer dans sa **Maison** au prochain tour. Il est interdit d'entrer dans la **Maison** en reculant.

Toutes les autres cartes font avancer de leur valeur (*par exemple un 8 permet d'avancer de 8 cases*).

Variante jeu de 54 cartes - en jouant avec 2 Joker

- **Joker**: Un *Parteu* ou il fait avancer de **18 cases**. Lorsqu'un joueur joue un **Joker**, il **pioche** une nouvelle carte qu'il peut rejouer tout de suite ou plus tard.

Par **équipe**, lorsque les 3 premières donnes ont été jouées, il reste **2 cartes** non distribuées. Ces deux cartes sont remélangées avec toutes les cartes jouées pour la prochaine donne.

Conseils et remarques : après quelques donnes, le jeu s'accélère et la tactique est très importante ; une bonne carte peut se révéler mauvaise dans certains cas. Essayez de retenir les cartes jouées pour optimiser vos déplacements. Dans le jeu par équipe, observez bien l'emplacement des pions de votre partenaire pour lui donner des cartes bénéfiques