

JEU DU TOCK

COMPOSITION DU JEU:

RÈGLE DU JEU:

**Il existe de nombreuses règles, et même les plateaux diffèrent selon les régions ou les fabricants.
Nous vous proposons ci-dessous deux règles.**

1ère RÈGLE

Cette règle est prévue pour 4 joueurs mais vous pouvez également y jouer à 6 ou même 8 il suffit d'adapter le plateau de jeu.

Tock se joue soit en individuel soit en équipe de 2 (ou par équipe de 3 ou 4 pour les versions à 6 ou 8 joueurs)
Le but du jeu est d'être le premier (ou la première équipe) à avoir rentré ses pions à la "maison".

Distribution des cartes

Un des joueurs, le donneur, distribuera d'abord 5 cartes à chacun. Ces cartes seront jouées une par une et chacun, à son tour, joue une carte. Cette première donne jouée, le donneur redonnera 4 cartes à chacun et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le paquet est été distribué.. Un autre joueur distribuera ensuite.

Note: Si vous jouez avec la variante jocker à la fin de la 3ème donne il restera 2 cartes non distribuées. Ces deux cartes sont remélangées avec les cartes jouées avant redistribution.

Début de partie

Tous les pions se trouvent dans les camps de départ. Les deux équipes sont diamétralement opposées (A et C contre B et D). Pour sortir du camp il faut posséder un parteu (roi ou as). Si le joueur ne dispose pas de parteu et qu'il ne peut avancer de pion, il doit se défausser d'une carte. En revanche le joueur est toujours obligé de jouer ses cartes même si cela le désavantage. On déplace ses pions selon la valeur de la carte que l'on vient de jouer.

Le plateau

Tous les pions qui sont dans leur camp de départ ou d'arrivée sont intouchables par les autres. Un pion qui vient de sortir (case de départ) est immortel, il ne peut ni être déplacé, ni être pris, ni même être dépassé tant que son possesseur ne l'a pas décidé (blocage). On dépasse les autres pions sans effet 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. Si l'on tombe sur une intersection (case7), on peut sauter, dans le sens du déplacement, jusqu'à la case 7 suivante.

Les prises Les prises se font en finissant sur une case occupée par l'adversaire, le pion pris retourne dans son camp de départ et recommence. Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisque'il est toujours obligé de jouer ses cartes). Le roi permet d'avancer de 13 cases et de prendre tous les pions présents sur son passage, ils sont alors remis au départ.

Entrée des pions

Pour entrer dans la maison, le joueur doit réussir à tomber directement sur un des 4 emplacements. Dans la maison un pion ne peut pas passer par-dessus un autre. Un pion rentré ne ressort plus, mais il peut continuer à avancer à l'intérieur de la maison.

Fin de la partie Quand un joueur a rentré tous ses pions dans la maison, il joue ses cartes pour faire avancer les pions de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à rentrer tous ses pions.

Valeurs des cartes

As: parteu ou avance de 1

Roi: parteu ou avance de 13 et 2^m mange tout² sur son passage.

Dame: avance de 12

Valet: il permet d'échanger n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau (sauf un qui est sur sa case de départ). Il est possible d'échanger deux de ses propres pions.

7: peut être décomposé, c'est à dire que l'on joue par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ou 3 + 2 + 1 + 1 avec nos quatre pions.

5: vous oblige à faire avancer un pion adverse, de votre choix, de 5 mais et vous autorise à lui faire franchir sa case de départ.

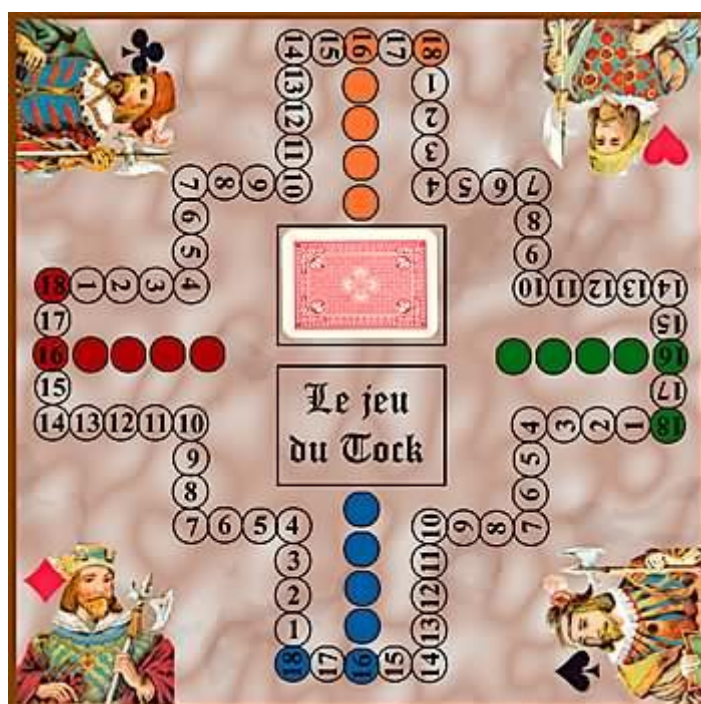
4: vous oblige toujours à reculer de 4 (si on vient juste de sortir et que l'on recule, le tour est déjà fait et on peut rentrer au prochain coup dans la maison). Il est interdit d'entrer dans la maison en reculant.

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

Variante avec joker (jeu de 54 cartes)

Joker: parteu ou avance de 18. Lorsqu'un joueur joue un joker, il repioche une carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.

Plateau de jeu pour 4 joueurs (taille réelle = 34 x 34 cm)



2ème RÈGLE

Cette règle est prévue pour 2 à 6 joueurs mais vous pouvez également y jouer à 7 ou 8 il suffit d'adapter le plateau de jeu.

Tock se joue individuellement, en équipe de deux contre deux ou trois contre trois (voir 4 contre 4 à 8 joueurs). Il se joue avec un jeu de cartes traditionnel et maintient la valeur des cartes sauf pour quelques exceptions (voir Valeur des cartes).

But du jeu:

Être le premier joueur ou la première équipe à compléter le parcours en acheminant ses pions dans sa zone de sécurité respective.

Déroulement de la partie:

Les joueurs choisissent leurs pions et les positionnent sur leurs cases de réserve. S'ils jouent en équipe, ils doivent d'abord déterminer qui seront les anges et qui seront les diables. Ensuite ils procèdent à la distribution des cartes.

Note: Il est suggéré que les diables prennent les pions de couleurs foncés et les anges les pions de couleurs claires, car il est ainsi plus facile de différencier ses partenaires de ses adversaires.

Début de la partie:

Une fois que les cartes ont été distribuées (voir Distribution des cartes), pour débiter la partie un joueur doit avoir un as ou un roi. S'il ne possède ni l'un ni l'autre et qu'il n'a aucun pion en jeu, il dépose ses cartes sur la table et attend la prochaine distribution.

Retour à la case de réserve:

Lorsqu'un pion d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un pion d'un autre joueur, il le mange (c'est-à-dire qu'il prend sa place). Celui-ci retourne alors directement dans sa case de réserve et doit recommencer le parcours.

Blocage:

Lorsqu'un pion est sur sa case de départ (case no 18), il bloque tous les autres pions, et ce, dans les deux sens du jeu, c'est-à-dire en avançant ou en reculant.

Zone de sécurité:

Contrairement à ce qui arrive sur le parcours régulier, les joueurs ne peuvent pas passer par-dessus leurs pions lorsqu'ils sont dans leur zone de sécurité. Ils doivent donc cheminer selon leur ordre d'arrivée dans la zone.

Note: Lorsqu'un pion est dans sa zone de sécurité, il ne peut plus rien lui arriver.

Obligation de jouer:

Lorsqu'un joueur peut jouer, il est obligé de le faire même s'il doit manger l'un de ses propres pions ou celui d'un coéquipier. S'il ne peut vraiment pas jouer (parce qu'il est bloqué, par exemple) il doit, à chaque fois que c'est son tour de jouer, jeter une carte. Lorsqu'un joueur a entré ses quatre pions dans sa zone de sécurité, il doit aider ses coéquipiers à faire de même. Ainsi, quand c'est à son tour de jouer, il joue un pion de l'un ou l'autre de ses partenaires.

Note: Aucun échange verbal ou autre dans le but d'établir une stratégie n'est permis entre les partenaires.

Cases spéciale

Case de départ: La case no 18 est la case de départ; chaque joueur en a une. Lorsqu'un pion est sur sa case de départ, il ne peut être mangée, ni changée de place.

Case no 7: Lorsque le pion d'un joueur est sur une case no 7 et que c'est à son tour de jouer, il peut l'avancer dans le centre du jeu, mais pour ce faire, il doit jeter un deux, un roi ou un as.

Case du centre: C'est la case située dans le centre du jeu. Elle sert de raccourci. Pour y entrer ou en ressortir il faut jeter un deux, un roi ou un as.

Les cartes:

Pour la première brasse, le joueur effectuant cette tâche est déterminé au hasard. Il maintient la brasse pour toutes les cartes et les distribue dans le sens de la rotation des aiguilles d'une montre. On change de brasseur une fois que les 52 cartes ont été distribuées. Le joueur à gauche du brasseur joue en premier.

Distribution des cartes:

Deux joueurs: Deux tours de cinq cartes et quatre tours de quatre cartes.

Trois joueurs : Un tour de cinq cartes et trois tours de quatre cartes, jetez une carte.

Quatre joueurs: Un tour de cinq cartes et deux tours de quatre cartes.

Cinq joueurs : Deux tours de cinq cartes, jetez les deux dernières cartes.

Six joueurs: Deux tours de quatre cartes, jetez les quatre dernières cartes.

Valeur des cartes:

As:

- o Permet de sortir un pion de la réserve;
- o Permet d'avancer d'une case;
- o Permet d'entrer dans le centre du jeu;
- o Permet de sortir du centre du jeu.

Roi:

- o Permet de sortir un pion de la réserve;
- o Permet d'avancer de treize cases;
- o Permet d'entrer dans le centre du jeu;
- o Permet de sortir du centre du jeu.

Valet:

- o Permet de changer de place avec n'importe quel pion en jeu (à l'exception d'un pion qui est sur sa case de départ ou au centre du jeu;
- o Permet d'avancer de onze cases.

Sept:

- o Cette carte peut être jouée sur deux pions, par exemple cinq sur un pion et deux sur un autre, trois sur un pion, quatre sur un autre, etc.

Quatre:

- o Vous devez reculer de quatre cases.
- Note: Cette carte ne peut être utilisée pour entrer dans sa zone de sécurité à reculons.

Deux:

- o Permet d'entrer dans le centre du jeu;
- o Permet de sortir du centre du jeu;
- o Permet d'avancer de deux cases.

Dame:

- o Permet d'avancer de douze cases.

Toutes les autres cartes gardent leur propre valeur.

FAQ 2ème règle:

Préambule: il n'y a pas de vraie règle du jeu, mais d'innombrables variantes les réponses ci-dessous ne sont qu'une variante possible que nous appliquons, mais elles n'ont aucune valeur officiel...

- Est-ce qu'on enlève les jokers ? Sinon, valent-ils la même chose que dans la première règle ?

C'est selon votre choix (ce mettre d'accord en début de partie)

- Quand on sort du centre, est-ce qu'on va au prochain # 7 ou bien on sort sur le # 7 qu'on veut ?

on sort sur le 7 qu'on veut

- Est-ce que le roi qui vaut 13 mange tout sur son passage comme dans la première règle ?

Oui toutes les cartes gardent les valeurs (actions) de la règle 1ère règle

- Est-ce qu'un pion est en sécurité sur le # 7 ?

non pas plus que sur les autres cases

- Est-ce que plusieurs pions peuvent être dans le centre ? Sinon, si seulement 1 pion peut être dans le centre, est-ce qu'il peut se faire manger par un autre qui est sur un # 7 et qui a un As, un Deux ou un Roi ?

C'est selon votre choix (ce mettre d'accord en début de partie)

- Est-ce qu'un pion qui vient juste de sortir et qui est sur sa case de départ et qui a un valet peut changer de place avec un autre quand vient son tour à jouer ?

Oui à condition que cet autre pion ne se trouve pas sur sa case de départ ou au centre du plateau

- Est-ce que la carte 5 fait avancer obligatoirement le/les opposant(s) y compris quand son pion est sur sa case de départ comme dans la première règle ou bien il vaut seulement 5 ?

C'est selon votre choix (ce mettre d'accord en début de partie)

- Avant de rentrer dans sa zone de sécurité, est-ce qu'il faut aller sur la case # 16 ou bien par exemple si on est sur la case # 7 et si on a un roi on peut entrer directement en haut de notre zone de sécurité ?

On n'est pas obligé de s'arrêter sur la case 16 avant de rentrer dans sa zone de sécurité.

- La carte 5 fait avancer l'adversaire, le pion qu'on veut, est-ce qu'on peut faire avancer son pion de 5 quand il est aveuille de rentrer dans sa zone de sécurité, c'est à dire, si il est sur le # 14 est-ce qu'il avance au # 1, c'est-à-dire qu'il faut qu'il refasse le tour ou bien on ne peut pas utiliser la carte 5 sur ce pion là ?

Si on peut utiliser la carte 5 sur ce pion là

- La carte 4 nous fait reculer, quand on est dans notre zone de sécurité, est-ce qu'on sort de notre zone de sécurité en reculant de 4 sans passer par-dessus d'autres pion dans la zone de sécurité (donc le dernier pion rentré) ou bien on jete la carte si on ne peut rien jouer d'autre ?

Mettez vous d'accord en début de partie

- Si on a la carte #5 et qu'on peut faire avancer le pion adverse et si on a d'autre carte qu'on ne peut absolument pas jouer car on est bloqué, est-ce qu'on peut se départir de nos carte et attendre avant de mettre la carte 5 ou bien il faut absolument jouer la carte qu'on peut (dans ce cas c'est la carte 5) avant de se départir de nos cartes ?

Il faut d'abord jouer la carte 5

- le 7 peut-il servir sur plus de 2 pions ? et peut-on reculer lorsqu'on lui donne la valeur 4 ?

La carte ne peut être jouée que sur deux pions (elle ne permet en aucun cas de faire reculer des pions)