



JEU DU TOCK

Règle du jeu

Composition du jeu

1 Plateau de jeu ; 1 jeu de 54 cartes standard (+ 2 jokers pour la variante) ; 4 pions par joueur

Distribution des cartes :

Un des joueurs, le donneur, distribuera d'abord 5 cartes à chacun (sens des aiguilles d'une montre). Ces cartes seront jouées une par une et chacun à son tour, joue une carte. Cette première donne distribuée, le donneur donnera 4 cartes à chacun et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le paquet ait été distribué. Un autre joueur distribuera ensuite. Avec la variante Joker à la fin de la 3^{ème} donne il restera 2 cartes non distribuées. Ces 2 cartes sont remélangées avec les cartes jouées avant redistribution.

Début de partie

Tous les pions dans les camps de départ. Les deux équipes sont diamétralement opposées (A et C contre B et D). On échange une carte avec son partenaire. 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 (couchés) 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.

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 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 celui qui réussit en premier à rentrer tous ses pions.

Valeurs des cartes

Joker : remplace n'importe quelle carte, il doit annoncer la carte avant de jouer ; une fois annoncé il ne peut se dédire.

As : parteu (se positionne sur la case de départ, pion couché) ou avance de 1

Roi : parteu ou avance de 13 et mange tout sur son passage (sauf un qui est sur sa case départ)

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 départ).

10 ; 9 et 8 : avance de la valeur de la carte

7 : avance de 7 ; peut-être décomposé avec ses pions situés sur le plateau pour un total de 7

6 : avance de 6

5 : vous oblige à faire avancer un pion adverse de 5 mais et vous autorise à lui faire franchir sa case de départ (ne peut rentrer dans la maison)

4 : vous oblige à reculer de 4 (si l'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.

3 et 2 : avance de la valeur de la carte