

RÈGLES DU JEU DU TOCK

NOMBRE DE JOUEURS

4 joueurs (possibilité de jouer à 2 joueurs voir QR Code)

BUT DU JEU

Être la première équipe à faire entrer tous ses pions dans la zone centrale (maison).

MISE EN PLACE

- Formez deux équipes de deux joueurs.
- Chaque coéquipier se faisant face (les bleus sont avec les rouges et les verts avec les jaunes).
- Placez les pions dans les aires de départ correspondant à leur couleur.

DÉROULEMENT DU JEU

- A chaque début de tour (après distribution des cartes), les coéquipiers s'échangent une carte sans parler (le plus stratégiquement possible)
- Le joueur qui démarre est le joueur se trouvant à gauche du donneur.
- Les cartes servent à déplacer les pions.
- Chaque joueur doit jouer une carte à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour déplacer un pion, jouez une carte correspondant à sa valeur (cf : valeur des cartes).
- Si un joueur peut jouer, il est obligé de le faire et ce, même s'il doit mettre hors jeu un pion de son équipe ou dépasser sa zone d'arrivée ("maison").
- Attention : Carte posée, carte jouée !

DISTRIBUTION DES CARTES

- **1ere donne** : le donneur distribue d'abord 5 cartes à chaque joueur.
- **Donnes suivantes** : 4 cartes/ joueur distribuées par le même donneur jusqu'à ce que tout le paquet ait été distribué.
- Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur.

DÉBUT DE LA PARTIE

- **Mettre un pion en jeu** : pour faire entrer un pion sur le parcours, jouez un As ou un Roi. Tant que le joueur n'en dispose pas, il ne joue pas et se défausse d'une carte à chaque tour.
- Un pion qui vient de sortir sur sa case de départ (nid/case 18) est protégé : il ne peut ni être déplacé, ni être pris, ni même être dépassé tant que son possesseur ne l'a pas déplacé (stratégie de blocage).

DÉPLACEMENTS

- Tous les pions peuvent être dépassés sans effet à l'exception du roi qui mange tous les pions qu'il dépasse (y compris les siens)
- Si un pion atterrit sur une case occupée par un autre pion, il "mange" ce pion et le renvoie à sa zone de départ (base).
- Si un pion tombe sur une intersection (case 7), il se téléporte jusqu'à la case 7 suivante.

ENTRÉE DES PIONS DANS LA MAISON

- Dès qu'un pion entre dans sa zone d'arrivée (maison), il est protégé et ne peut plus en sortir.
- Le joueur doit réussir à tomber directement sur un des 4 emplacements de la maison sinon il repart pour un tour.
- Attention : dans la maison un pion ne peut pas passer par-dessus un autre. Il doit avancer pour faire rentrer les autres derrière lui.
- Une fois qu'un joueur a rentré tous ses pions dans sa maison, il joue maintenant pour son coéquipier.

GAGNANTS

- La première équipe à faire rentrer tous ses pions dans la zone d'arrivée ("maison") gagne la partie.



Canop.

14+



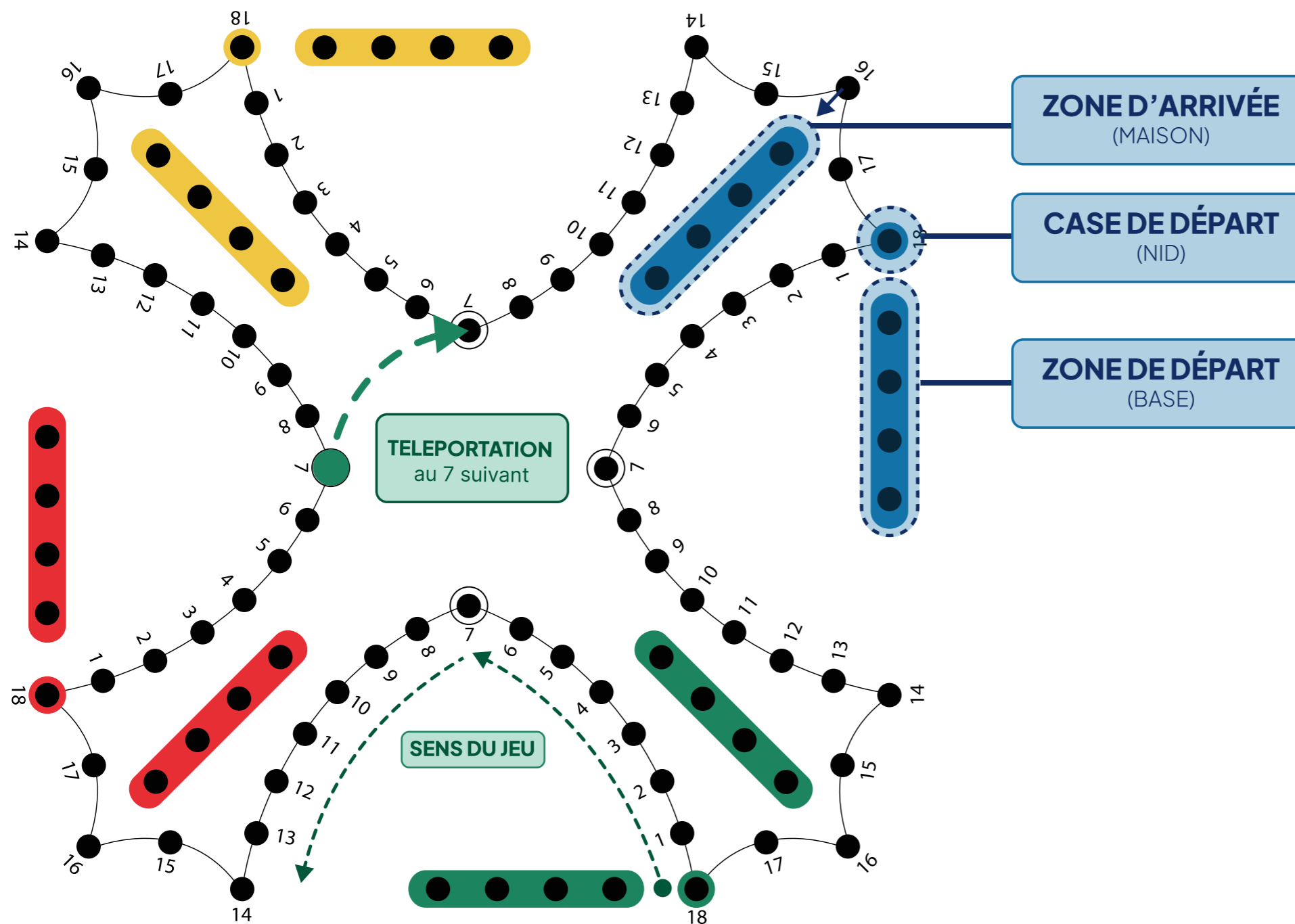
2-4



45'

SCHEMA EXPLICATIF

VERSION IMPRIMABLE



POUVOIR DES CARTES

- | | | | | | |
|---|---|---|----|---|--|
| 1 |  | SORT ou
+1 | 7 |  | +7 ou
DECOMPOSE
de 7 |
| 2 |  | +2 | 8 |  | +8 |
| 3 |  | +3 | 9 |  | +9 |
| 4 |  | RECULE
de 4 | 10 |  | +10 |
| 5 |  | Avance un autre
pion de +5 | V |  | ECHANGE
ou + 11 |
| 6 |  | +6 | D |  | +12 |
| R |  | SORT ou avance de +13 en
mangeant | | | |

