

TOCK

Âge 7+

Règles du jeu

But du jeu

Jouez vos cartes le plus stratégiquement possible afin d'amener vos billes* en lieu sûr et éliminez au passage les billes de vos adversaires! Méfiez-vous de ces derniers et jouez de façon à aider vos coéquipiers si vous jouez en équipe.

Avant de jouer

Pour jouer de 1 à 6 joueurs, prévoyez un jeu de cartes conventionnel. Pour 7 et 8 joueurs, vous aurez besoin de deux jeux. Chaque joueur choisit une couleur de billes et place ses 4 billes dans sa zone de départ.

Déterminez qui sera le premier brasseur. Ce dernier distribuera les cartes en se référant au tableau ci-dessous :

Distribution des cartes

JOUEURS	1 jeu de 54 cartes (incluant les Jokers)				
	Nombres de cartes par joueur				
	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
2	6	6	5	5	5
3	5	5	4	4	
4	5	4	4		
5	5	5			
6	5	4			
2 jeux (108 cartes incluant les Jokers)					
7	5	5	5		
8	5	4	4		

! Le brasseur laisse de côté les cartes restantes lorsqu'il y en a.

- Le joueur situé à la gauche du brasseur est le premier à jouer.
- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, le joueur à la gauche du brasseur devient le nouveau brasseur.

Parcours de jeu

Selon le jeu de Tock (4, 6 ou 8 joueurs), le parcours de jeu sera composé de 72, 108 ou 144 cases régulières. Peu importe le modèle de jeu, les zones de chaque joueur sont composées de 18 cases (la case étoile du joueur voisin de gauche étant la case 18). Veuillez noter que les cases des zones d'arrivée ne font pas partie du parcours. Lors de vos déplacements, vous comptez toutes les cases, même celles occupées par des billes (vous passez simplement par-dessus).

Cases

Zone de départ: Lieu où se trouvent les 4 billes des joueurs au début de la partie (communément appelée la « maison »). Cette zone ne fait pas partie du parcours de jeu.

Case de départ: Il s'agit de la case étoile adjacente à la zone de départ de chaque joueur. Lorsqu'un joueur met en jeu une bille, il doit la placer sur cette case. Lorsque la bille d'un joueur se trouve sur sa case de départ, elle est protégée. Aucune autre bille ne peut la dépasser ni d'avant, ni de reculons, ni la mettre hors jeu, ni la déplacer d'aucune façon.

*Pour le modèle de jeu de voyage, le terme « billes » réfère aux chevilles de plastique.

Case « raccourci »: Cette dernière est située au centre du jeu. Pour y accéder, une bille doit déjà être sur une case no 7 du parcours. Le joueur qui désire y avoir accès doit jouer l'une des cartes requises: As, Roi, Joker ou 7, puis il déplace sa bille sur la case « raccourci » au centre du jeu. Pour en sortir, il devra jouer une de ces mêmes cartes (As, Roi, Joker ou 7) pour pouvoir déplacer sa bille sur une des cases no 7 de son choix sur le parcours de jeu. Il est à noter qu'une bille qui est sur la case « raccourci » n'est aucunement protégée et est sujette aux mêmes règles de jeu.

Zone d'arrivée: Cette zone est située à la droite de la zone de départ de chacun des joueurs. Pour remporter la partie, un joueur doit être le premier à y faire entrer ses 4 billes. Dès qu'une bille y entre, elle est protégée et ne peut plus en sortir. Par contre, il est interdit de passer par-dessus une bille dans cette zone. Il faut donc monter une à une vos billes dans les cases 1 à 4, dans l'ordre qu'elles y sont entrées.

Déroulement du jeu

À son tour de jeu, le joueur doit jouer une carte et effectuer l'action qui s'y rattache: soit avancer, reculer ou déplacer une bille, et ce, le plus stratégiquement possible.

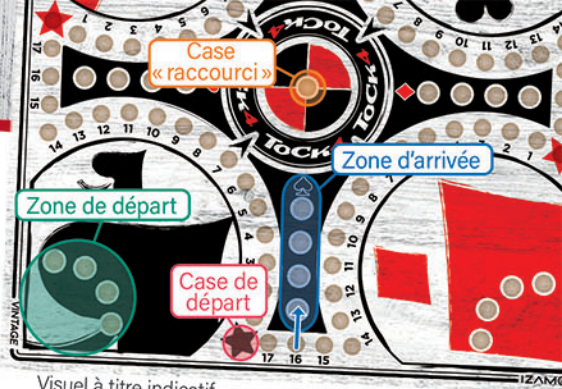
Mettre une bille en jeu: Pour mettre l'une de ses billes en jeu, le joueur doit posséder et jouer l'une des cartes que l'on nomme « sorteux » (il s'agit des cartes suivantes: As, Roi et Joker). Si un joueur n'obtient pas de « sorteux » lors de la brasse, il peut choisir à son tour de jeu de se départir de toutes ses cartes afin de sortir une bille de sa zone de départ et la déposer sur la case 4, 5 ou 6 (selon le nombre de cartes qu'il a dû jeter). Cette règle donne une chance au joueur de sortir une bille. Par contre, pour le faire, le joueur ne doit posséder aucune bille en jeu (ce qui inclut la case « raccourci », mais exclut sa zone d'arrivée).

Impossibilité de jouer: Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer une de ses billes parce qu'il est bloqué ou toute autre situation, il doit, lors de son tour de jeu, se départir d'une de ses cartes et passer son tour.

Mettre une bille hors jeu: Lorsqu'un joueur termine un déplacement sur une case déjà occupée par une bille, il prend sa place et cette dernière retourne dans la zone de départ du joueur à qui elle appartient (peu importe que cette bille soit l'une des siennes ou d'un coéquipier). Les joueurs doivent prévoir leurs déplacements afin de mettre hors jeu les billes de leurs adversaires tout en évitant les leurs, et ce, tout au long du parcours.

Règles générales

- Si un joueur peut jouer, il est obligé de le faire, et ce, même s'il doit mettre hors jeu l'une de ses propres billes, celle d'un coéquipier ou encore dépasser sa zone d'arrivée.
- Une carte jetée sur la table ne peut être reprise: elle doit absolument être jouée.
- Dès qu'une bille est lâchée par le joueur qui joue, son tour est terminé. On ne peut changer d'idée et déplacer une autre bille.
- Un joueur, selon la situation, peut volontairement décider de dépasser sa zone d'arrivée.



Visuel à titre indicatif.

Valeur et atout des cartes

La majorité des cartes permettent d'avancer une bille du nombre de cases de leur propre valeur. C'est le cas des cartes suivantes: 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10 et la Dame (12).

Les 4: Le joueur doit reculer une bille de 4 cases. (Il est possible de reculer plus loin que sa zone d'arrivée afin d'éviter de faire un tour complet; il est toutefois interdit d'entrer à reculons dans sa zone d'arrivée.)

Les 7: Le joueur peut avancer une bille de 7 cases ou le décomposer sur 1, 2 ou 3 billes s'il le préfère. Il faut avancer sur un total de 7 cases. Le 7 permet également d'accéder à la case « raccourci » ou de la quitter.

Les Valets: Le joueur choisit entre avancer une bille de 11 cases ou échanger la position de l'une de ses billes avec celle d'un autre joueur. Les Valets à un oeil (pique et coeur) offrent la possibilité au joueur d'interchanger la position de 2 billes sans obligatoirement impliquer l'une des siennes.

Les As, Rois et Jokers (les sorteux): Ces cartes permettent soit de mettre une bille en jeu, soit d'accéder ou de quitter la case « raccourci », ou d'avancer une bille du nombre de cases déterminé par la carte. L'As permet d'avancer une bille d'une case, le Roi de 13 cases et le Joker de 15 cases. De plus, le Joker de couleur, lorsqu'utilisé pour avancer une bille de 15 cases, met hors jeu toutes les billes sur son passage.

Gagnant

Un joueur gagne la partie lorsque toutes ses billes sont dans sa zone d'arrivée.

Jouer en équipe

Si vous êtes 4, 6 ou 8 joueurs, vous pouvez former des équipes de 2 ou jouer à 3 contre 3 (tock 6 ou tock 8), ou même à 4 contre 4 (tock 8). Les règles sont les mêmes et chaque joueur joue ses propres billes. Tout au long de la partie, les joueurs d'une même équipe peuvent effectuer des coups afin de s'avantager les uns les autres. Mais en aucun cas, ils ne peuvent échanger sur leur stratégie. Lorsqu'un joueur a entré ses 4 billes dans sa zone d'arrivée, il poursuit le jeu avec les billes de son ou ses coéquipiers. Ils vont donc jouer avec les mêmes billes chacun leur tour de jeu. La première équipe dont tous les joueurs ont entré toutes leurs billes dans leurs zones d'arrivée respectives remporte la partie. Attention, il n'est pas permis d'échanger sur les coups à jouer et se donner des conseils. Placez toujours les joueurs d'une même équipe dans des zones opposées (ou en alternance selon le nombre de joueurs).

Requiert un ou deux jeux de cartes conventionnels selon le modèle de jeu.

IZAMO
Créateur de sourires!

Informations à conserver.



www.gladius.ca

©2022

English version on the back!