

Présentation

Nombre de joueurs : 4, 6 et jusqu'à 8 (*si l'on dispose de la partie centrale additionnelle supplémentaire*)

Équipement : 1 Plateau de jeu, 1 jeu de 52 cartes + 2 Jokers si l'on joue à 4 (*+ un demi jeu soit 2 x 13 cartes + 1 Joker si l'on joue à 6 ou un jeu complet si l'on joue à 8*), 4 pions par joueur, un dé et, éventuellement, des jetons pour les pénalités ainsi qu'un récipient pour recevoir les jetons.

Le but du jeu est d'être le premier (*ou la première équipe*) à avoir rentré ses pions à la "Maison" (*les quatre cases de la couleur correspondante face aux cases 16*). Le ou la gagnant(e) ou l'équipe gagnante, si l'on choisit de tenir compte des cases "Dé", option "Gain", remporte le "Pot" accumulé durant la ou les partie(s). Dans ce cas, il convient, en début de partie, de s'entendre sur la valeur de base que l'on attribuera au jeton simple.

Règles

Tock se joue soit en individuel soit en équipes de 2 x 2, 3 x 2, 4 x2 (*voire de 2 x 3 ou 2 x 4*).

Distribution des cartes : Un des joueurs (*déterminé par le lancé de dé le plus faible*), le Donneur, distribuera d'abord 5 cartes à chacun. Ces cartes seront jouées une par une et chacun à son tour en commençant par le joueur suivant le donneur dans le sens des aiguilles d'une montre (*dextrorsum*). Cette première donne jouée, le Donneur redistribuera 4 cartes à chacun. Les cartes non distribuées ou "talon" constituent la pioche. Lorsque toutes les cartes ont été distribuées et jouées, le jeu est "coupé" puis un autre joueur (*le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre*), sera le Donneur. Et ainsi de suite...

A chaque distribution les joueurs procèdent à un tirage (*en individuel*) ou échange (*en équipes*) de carte(s). Procéder comme suit :

En individuel : chaque joueur présente son jeu sans montrer les cartes au joueur qui le suit dextrorsum. Ce dernier prend l'une des cartes qui lui sont présentées. Il ne l'intègre pas à son jeu avant d'avoir lui-même présenté ses propres cartes au joueur qui le suit : Carte prise ne peut être carte redonnée...

En équipes : Les joueurs de la même équipe, échangent une de leurs cartes de la façon qui leur paraît la plus opportune.

Début de partie : Tous les pions se trouvent dans les Camps de départ (*les quatre cases latérales de la couleur correspondante*). Si l'on joue en équipes, ces dernières sont formées par les joueurs diamétralement opposés (*Vert et Jaune contre Rouge et Bleu contre Orange et Rose contre Blanc et Noir*). Pour sortir du Camp **il faut posséder un "Parteu"** (*Joker, As ou Roi - voir plus loin "Valeur des cartes"*). Chaque joueur déplace son ou

ses pions selon la valeur de la carte qu'il a décidé de jouer (*cf : Valeurs des cartes*).



Il est toujours obligé de jouer ses cartes même si cela le désavantage. Si le joueur ne dispose pas de "Parteu" et qu'il ne peut avancer de pion, ***il se défause d'une carte à chaque tour.*** S'il possède un 5 (*voir plus loin "Valeur des cartes"*), il peut le jouer quand il le souhaite et ainsi le conserver et l'abattre au dernier tour. Si l'on choisit de tenir compte des cases "Dé" option "Gain", il est possible d'acheter un Pieu. La valeur du Pieu, qui sera déposée au "Pot", est déterminée par l'addition des points amenés **par trois lancés de dé.**

Le plateau : Tous les pions qui sont dans leur Camp de départ ou d'arrivée (*Maison*) sont intouchables par les autres joueurs. Un pion qui vient de sortir ou se retrouve sur sa case de départ (*case marquée d'une étoile à cinq branches de la couleur*

correspondante) est "immortel". C'est un "Pieu". Il ne peut ni être déplacé, ni être pris, ni même dépassé (*sauf par le biais d'une case "Étoile"*) tant que son possesseur ne l'a pas décidé (*blocage*). On ne peut pas dépasser les autres pions sauf avec le 7 qui "mange tout" sur son passage (*hormis les Pieux !*) ou si, étant tombé sur une case "Étoile" en amont, le joueur est entraîné au delà en aval (*fut-ce par delà un Pieu*). Si l'on tombe sur une intersection (*case 7*), on peut (*facultatif*) sauter dans le sens du déplacement, jusqu'à la case 7 suivante.

Cases spéciales (*facultatives*) :

Les cases "Étoile"



A l'instar des cases ornées d'une Oie du Jeu de l'Oie, le joueur qui tombe sur une case "Étoile" double obligatoirement (*donc parfois à son*

désavantage !) le nombre de cases à franchir, autrement dit, avance son pion une nouvelle fois d'autant de cases que de points annoncés par la carte jouée, étant entendu qu'il "vole" et a ainsi la possibilité de passer par dessus les pions qui sont sur son chemin, y compris les Pieux. S'il tombe de nouveau sur une case "Étoile", il avance encore du même nombre de cases.



Le 7, dont le mouvement peut être décomposé sur un ou plusieurs pions (*voir plus loin "Valeur des cartes"*), est "insensible" à la case "Étoile" pendant son déplacement, sauf à tomber dessus en fin de course auquel cas il franchit 7 cases supplémentaires.

Les cases "Dé"



Là encore, un peu comme les cases du Jeu de l'Oie (*pour mémoire : 6 Le Pont, 19 L'Hôtellerie, 31 Le Puits,*

42 *Le Labyrinthe*, 52 *La Prison*, 58 *La Mort*), le joueur qui tombe sur une case "Dé" est pénalisé. Invité à lancer le dé, soit :

- Le joueur recule d'autant de cases que de point amené(s), étant entendu qu'il "vole" et passe par dessus les pions qui sont sur son chemin, y compris les Pieux. S'il tombe sur un 7, il avance, s'il le souhaite, jusqu'au 7 suivant. Sur une case "Étoile", il recule encore du même nombre de cases... Sur une autre case "Dé" il lance à nouveau le "Dé"... Sur une case occupée par l'adversaire, il le prend (*voir plus loin : les prises*)...
- Option "Gain" : Le joueur recule comme indiqué ci-dessus et paie une amende égale à la valeur de base attribuée à un jeton multipliée par le nombre de point(s) amené(s). Cette amende

est déposée dans le "Pot".



Si le mouvement de recul entraîne le joueur sur un Pieu ("Immortel" !), le joueur reste sur la case dé mais l'amende est doublée.



Le 7, dont le mouvement peut être décomposé sur un ou plusieurs pions (*voir plus loin "Valeur des cartes"*), est "insensible" à la case "Dé" pendant son déplacement, sauf à tomber dessus en fin de course.

Les prises : Les prises se font en finissant sur une case occupée par l'adversaire ou au moyen du 7 qui "mange tout" sur son passage (*voir plus loin "Valeur des cartes"*). 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).***



Si le pion pris se trouve sur une case "Dé", le preneur lance le dé et paie une amende correspondante.



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 :

En individuel : Lorsqu'un des joueurs a rentré tous ses pions dans sa Maison. Il remporte alors le "pot" accumulé durant la partie.

En équipes : Quand un joueur a rentré tous ses pions dans sa Maison, il joue ses cartes pour faire avancer les pions de son partenaire. Si la dernière carte jouée est un 7 (*cf : Valeur des cartes*) et que le joueur gagnant n'a, par exemple, que trois cases à franchir pour rentrer son dernier pion dans sa maison, il peut en terminer la décomposition (*soit 4 cases*) sur un ou

plusieurs pions de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à "caser" tous ses pions. Elle remporte alors le "pot" accumulé durant la partie.

Valeurs des cartes :

Joker : Parteu ou avance de 1, de 13 ou de 18 cases.



Lorsqu'un joueur joue un Joker, il pioche une carte et rejoue dans la foulée.

As : Parteu ou avance de 1 case.

Roi : Parteu ou avance de 13 cases.

Dame : avance de 12 cases.

Valet : avance de 11 cases, échange n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau, qu'il s'agisse d'un pion du partenaire lorsqu'on joue en équipes, d'un pion d'un joueur ou de l'équipe adverse, sauf si le pion se trouve sur sa case de

départ (*Pieu*).

7 : avance de 7 cases et peut être décomposé, soit sur le déplacement d'un même pion qui peut alors tout manger sur son passage, s'arrêter par exemple, sur une intersection et aller directement à l'intersection suivante avant de continuer et d'achever son déplacement (*en mangeant éventuellement d'autres pions sur son passage !*), soit sur le déplacement de plusieurs pions, c'est à dire que l'on joue par exemple 4 cases avec un pion et 3 avec un autre ou $3 + 2 + 1 + 1$ cases avec quatre pions.



Notez que le 7 est "insensible" à la case "Dé" pendant son déplacement, sauf à tomber dessus en fin de course.

5 : avance l'un de ses propres pions ou un pion adverse, de son choix, de 5 cases et autorise à lui faire dépasser sa case 16, l'obligeant à repartir pour un tour ou encore à le faire tomber sur une case "Dé",

l'obligeant ainsi à s'acquitter d'une amende évaluée par un lancé de dé, comme décrit ci-dessus.

4 : recule de 4 cases ou de 8 si le joueur tombe sur une case "Étoile". S'il se trouve sur une case de départ, le joueur recule son pion (*dans la foulée s'il sort avec un Joker*), et se retrouve sur la case 10 (*coup du "Pieu au 10 par le 4"*) : le tour est ainsi presque joué car il peut, s'il possède la ou les cartes requises, rentrer au prochain coup dans la Maison.



Il est interdit d'entrer dans la Maison en reculant.

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

Quelques "coups" :

Les classiques :

Le 13 au 16 par le Roi (13)

Le 11 au 7 par le 4

Le 10 au(x) 7 par le Valet (11)

Le 9 au 13 par la Dame (12)

Le Pieu au 16 par le 8

Le 2 au 2 par le 6

Le 2 au 2 par la Dame (12)

Le 2 à la 4ème du Camp d'arrivée par la Reine (*ce coup, en complément du précédent, est un classique de début de partie : les douze cases du déplacement initial doivent être inoccupées, soit par ses propres pions, soit par des pions adverses et le camp d'arrivée encore vide !*)

Le 9 à la 3ème du Camp d'arrivée par le 5 (*les cinq cases du déplacement initial doivent être inoccupées, soit par ses propres pions, soit par des pions adverses et les trois premières cases du camp d'arrivée libres !*). Ce coup est un coup

"vache" lorsqu'il est accompli sur un pion adverse et porte le nom de "le 9 au 1 par le 5"

Le 17 à la première case du Camp d'arrivée par le 9 (*idem*)

Le 16 à la seconde case du Camp d'arrivée par le 10 (*idem*)

Le coup du Fou (*dans la foulée si l'on possède deux Jokers*) : Pieu à la seconde case du camp d'arrivée par le Joker (18) (*idem*)

Le Pieu au 10 par le 4 (*Reculer pour mieux voler !*)...

Les "vaches" :

Au "Dé" par le 5 (*sur un pion adverse*)

Le 16 au 13 par le 5

Le 9 au 1 par le 5...