

Règle du jeu du Tock

But du jeu

Le Tock se joue soit en individuel soit en équipe de 2. Le but est d'être le premier (ou la première équipe) à avoir rentré ses pions à la "maison".

Distribution des cartes

Un des joueurs distribue d'abord 5 cartes à chacun. Ces cartes sont jouées une par une à tour de rôle. Cette première donne jouée, le donneur redonne 4 cartes à chacun, puis 3 et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le paquet soit distribué. Un autre joueur distribuera ensuite.

Début de la partie

Tous les pions se trouvent dans les camps de départ. Les deux équipes sont diamétralement opposées. 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.

- Tous les pions qui sont dans leur camp de départ ou d'arrivée sont intouchables.
- 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. On dépasse les autres pions sans effet sauf avec le roi qui mange tout sur son passage.
- 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.

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: sort un pion ou avance de 1

Roi: sort un pion ou avance de 13 et ²mange 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: faire avancer un pion adverse, de votre choix, de 5.

4: 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.

Variante avec jocker

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

Valeurs des cartes

As: sort un pion ou avance de 1

Roi: sort un pion ou avance de 13 et ²mange 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: faire avancer un pion adverse, de votre choix, de 5.

4: 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.

Variante avec jocker

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