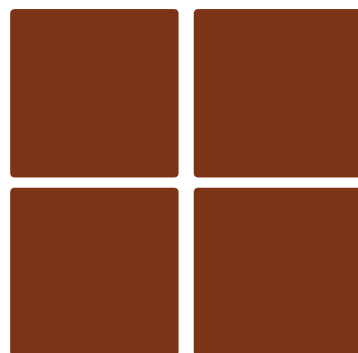
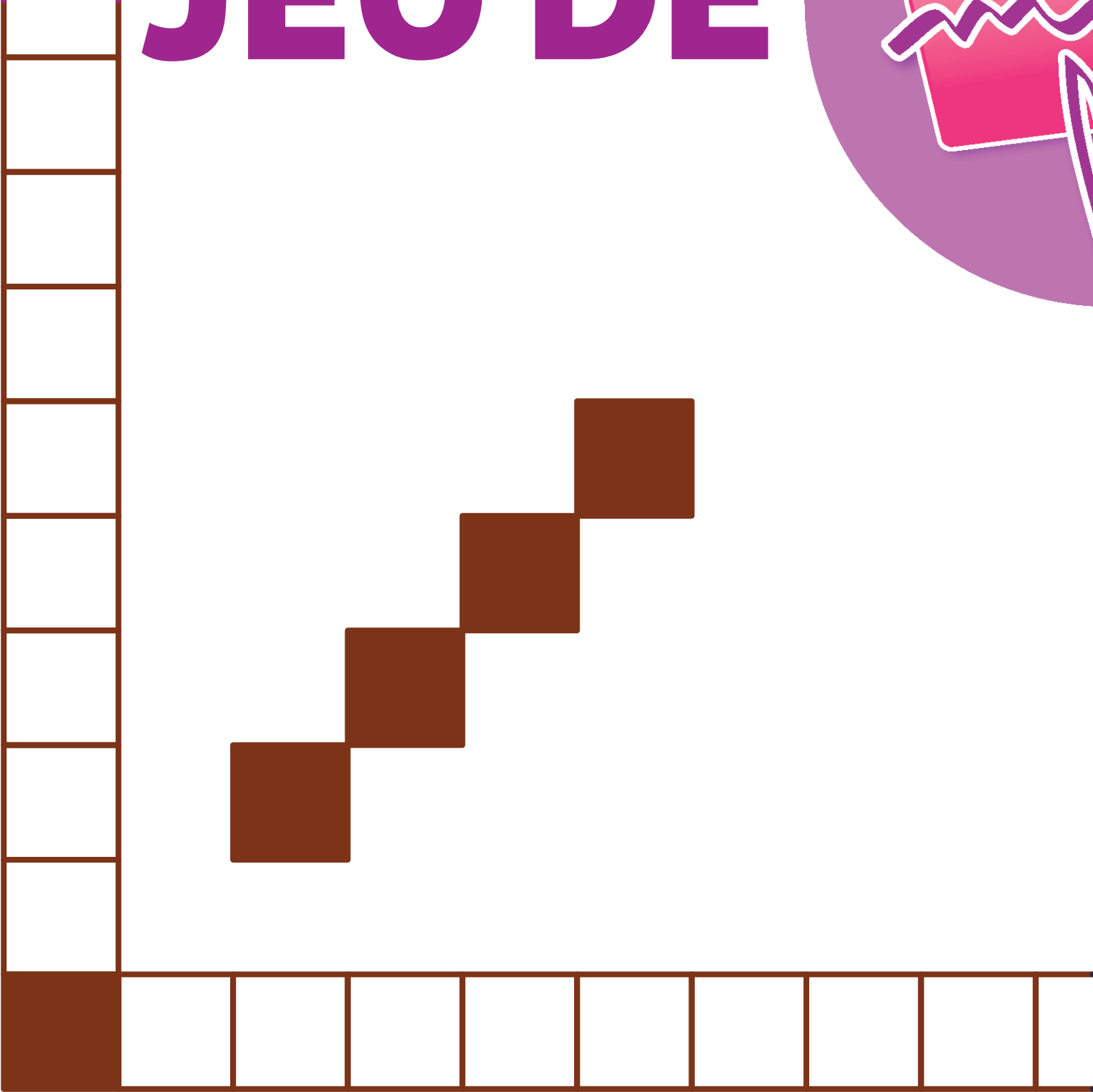


**LEU DE**

MAISON DES JEUNES  
& DE LA CULTURE



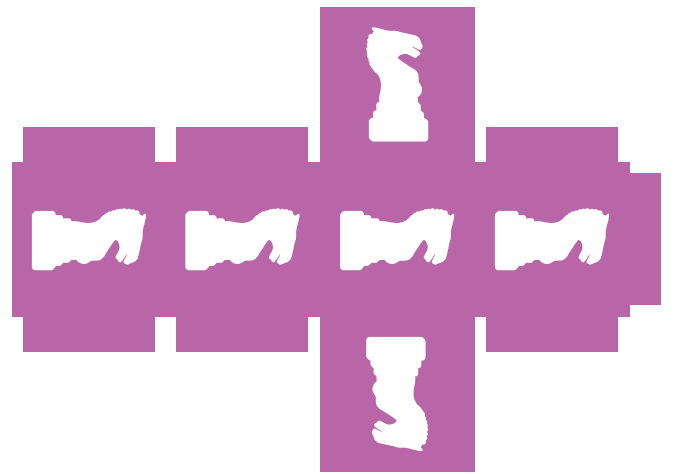
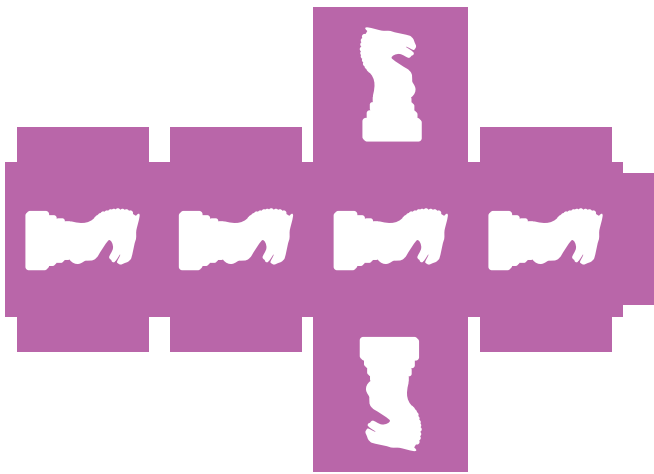
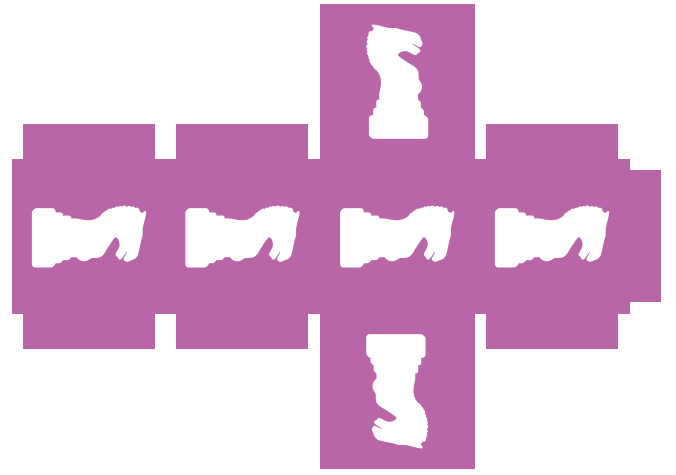
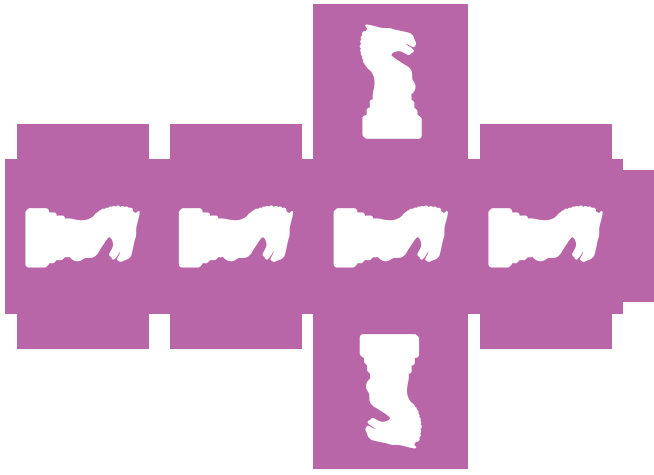
# JEU DE

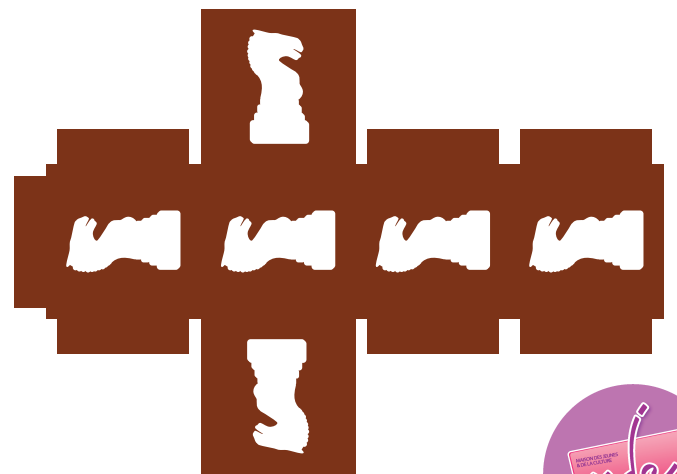
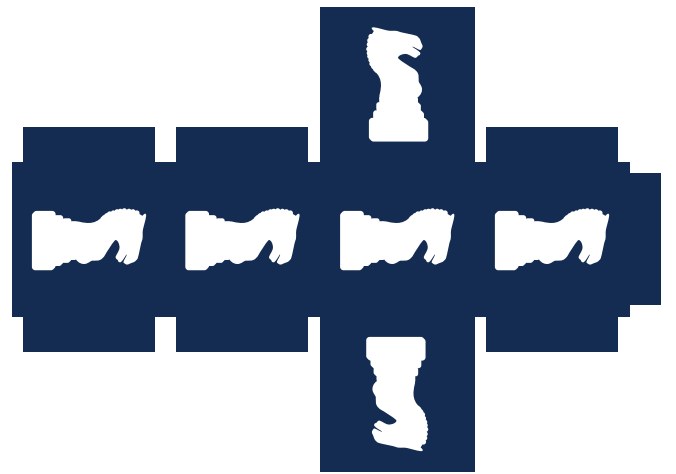




# TOUR







## LE JEU DE TOCK

Originaire du Canada, le jeu de Toc reprend les principes de nos petits chevaux, mais en y remplaçant, pour le déplacement des pions, le lancer de dé par un jeu de cartes.

Le jeu de Toc peut se jouer à 2 joueurs ou à 4 joueurs (2 équipes de 2 joueurs).

Le but du jeu est d'être le plus rapide à rentrer ses pions dans sa maison.

Au début du jeu, tous les pions se trouvent en dehors du jeu.

Pour le jeu à 4, les joueurs de chaque équipe se font face.

### LA DISTRIBUTION DES CARTES

5 premières cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste du paquet constituant la pioche.

Lorsque c'est son tour, chaque joueur doit jouer une carte pour déplacer un pion, puis piocher une autre carte.

### LE DEPLACEMENT DES PIONS

Pour faire rentrer un pion en jeu, il faut jouer soit un roi, soit un as, soit un joker.

Le pion est alors posé sur la première case du parcours (case numérotée 18 devant la maison du joueur).

Si le joueur ne possède pas l'une de ces 3 cartes et qu'il ne peut avancer de pion, il doit se défausser d'une carte de sa main et en piocher une autre.

Les pions se déplacent en fonction de la valeur des cartes jouées :

1. Un **AS** fait soit avancer un pion de 1 case, soit rentrer un pion en jeu.
2. Un **JOKER** fait soit avancer un pion de 18 cases, soit rentrer un pion en jeu. Lorsqu'un joueur joue un joker, il pioche donc une carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.
3. Un **ROI** fait soit rentrer un pion en jeu, soit avancer un pion de 13 cases, qui peut alors capturer tous les pions sur son chemin (voir plus loin).
4. Une **DAME** fait avancer un pion de 12 cases.
5. Un **VALET** permet d'échanger n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau (sauf avec un pion qui se trouverait sur sa case de départ 18). Il est possible d'échanger deux de ses propres pions.
6. Un **7** peut être décomposé, c'est à dire qu'il est possible de jouer plusieurs pions. Par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ou  $3 + 2 + 1 + 1$  avec les quatre pions.
7. Un **5** oblige toujours à faire avancer un pion de l'adversaire de 5 cases (le pion peut dans ce cas franchir sa case de départ).
8. Un **4** oblige toujours à reculer de 4 cases (si le pion venait juste de sortir et qu'il recule, on considère le tour déjà fait ; il peut donc rentrer au prochain coup dans sa maison). Il est interdit d'entrer dans sa maison en reculant.

**Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur (un 10 permet d'avancer de 10 cases, etc...).**

Un joueur est toujours obligé de jouer une de ses cartes, même si cela le désavantage.

Un pion situé dans son camp d'arrivée (sa maison) est protégé (il ne peut être pris). Un pion qui vient de sortir (case de départ 18) ne peut être ni pris, ni dépassé tant qu'il ne s'est pas déplacé.

Un pion peut dépasser d'autres pions sans effet, sauf si le joueur a abaissé un roi : le pion déplacé capture alors tous les pions sur son passage.

Il est interdit de repasser sur sa case de départ, ni dans un sens ni dans l'autre (sauf en jouant un 5 ou un 4). Si un pion arrive à un sommet (case numérotée 7), il peut sauter, dans le sens du déplacement, jusqu'à la prochaine case 7.



## LA PRISE D'UN PION

La prise d'un pion se fait en finissant sur une case occupée par l'adversaire, le pion capturé retourne alors dans son camp de départ et doit recommencer son parcours depuis le début.

Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisqu'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.

Pour faire entrer un pion dans son camp, le joueur doit réussir à tomber directement sur l'un des 4 cases. Dans sa 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 sa maison.

En équipe, quand un joueur a rentré tous ses pions dans sa 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.

Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur (un 10 permet d'avancer de 10 cases, etc...).

Un joueur est toujours obligé de jouer une de ses cartes, même si cela le désavantage.

Si aucune carte ne permet pas de jouer, on dépose les cartes en main au centre du plateau.

Si un pion arrive sur une case occupée par un pion ami ou adverse, ce dernier est renvoyé en son camp.

Un pion sur sa case de départ (case numérotée 18) ne peut être doublé, dans n'importe quel sens, ni être pris.

Si la carte jouée ne permet pas de faire entrer un pion en sa maison, il passe devant l'entrée et doit faire un nouveau tour.

Quand un joueur a rentré tous ses pions en sa maison, il continue à jouer ses cartes pour faire avancer un pion de son coéquipier.

Là aussi, le Toc possède de nombreuses variantes, tant sur les règles (effets des cartes légèrement différents, interdiction de repasser sur sa case 18...) que sur les plateaux de jeu (pour 6 ou 8 joueurs).

Source : <http://www.lecomptoirdesjeux.com/regle-jeu-tock.htm>

