

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
6-7 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

20 à 60
minutes

NOMBRE JOUEURS

2 à 6

Le tock s'appelle aussi le toc, ou les petits chevaux canadiens.

CONTENU DU JEU : 1 plateau en bois numéroté + 1 jeu de cartes Tock'CARDS® de 54 cartes + 24 pions de 6 couleurs.

LE BUT DU JEU : Être le plus rapide à rentrer tous ses pions dans sa maison.

Placement initial des pions placés dans la réserve



Le plateau du Tock 6 joueurs : chaque joueur a son parcours numéroté de 1 à 18. Il entre par la case 18 (flèche de sa couleur), avance vers les cases 1, 2, 3... et rentre dans sa maison (les 4 cases) par la case 16.

RÈGLE DU JEU : Au début de la partie, chaque joueur place ses pions dans sa réserve. À 2, 3 ou 5 joueurs, jouez individuellement. À 4 ou 6, constituez des équipes de 2 ou 3 joueurs : les coéquipiers se placent face à face afin d'alterner les tours entre équipes. Désignez un premier joueur, puis jouez dans le sens des numéros du plateau : les pions partent de la case 18 et avancent vers les cases 1, 2, 3...

La distribution des cartes : chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste constitue la pioche. À chaque tour : jouez une carte et piochez-en une nouvelle.

Le déplacement des pions : Pour faire entrer un pion en jeu, jouez l'une des cartes d'entrée : **+1**, **+13** ou **+18**, qui portent le symbole ►. Le pion quitte la réserve et entre sur le plateau par la case 18. Sans carte d'entrée et sans pion à déplacer : défaussez-vous d'une carte et piochez-en une autre.



+1 : entre un pion en jeu ou avance de 1 case.



+18 : entre un pion en jeu ou avance de 18 cases.



+13 : entre un pion en jeu ou avance de 13 cases, capture tous les pions sur son chemin (ils retournent en réserve).



+12 : avance de 12 cases.



C : échangez un de vos pions avec celui d'un coéquipier ou d'un adversaire.



+7 : se répartit librement entre plusieurs de ses pions (ex. 4+3 ou 3+2+1+1).

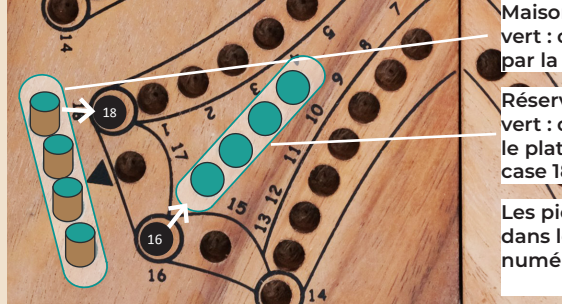


+5 : oblige à faire avancer un pion adverse de 5 cases. Si ce pion dépasse l'entrée de sa maison, il doit refaire un tour complet.



-4 : recule l'un de ses propres pions de 4 cases. Entrer dans la maison en reculant est interdit. (Un pion qui vient d'entrer en jeu et qui recule est considéré comme ayant fait un tour complet : il peut rentrer à la maison au prochain coup.)

Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur (**+10** = 10 cases, etc.). Un joueur est toujours obligé de jouer une carte, même si cela le désavantage.



Règles spécifiques : si un pion tombe sur un autre, il est capturé et retourne à sa réserve (même ses propres pions ou ceux de son coéquipier). Un pion en maison est protégé et ne peut pas être capturé. Un pion qui vient d'entrer (sur la case 18) ne peut ni être capturé, ni échangé, ni dépassé tant qu'il ne s'est pas déplacé. Un pion peut dépasser d'autres pions sans effet, sauf avec **+13** : tous les pions sur son chemin sont capturés. Les cases marquées 7 sur le plateau sont reliées entre elles : un pion qui termine son déplacement sur une case 7 est aussitôt transporté sur la case 7 suivante. En équipe, quand un joueur a rentré tous ses pions, il joue pour aider son coéquipier. L'équipe gagnante est celle qui rentre tous ses pions en premier.

Illustration de la case 7



Entrée dans la maison : pour entrer dans sa maison, un joueur doit tomber exactement sur l'une des 4 cases. Un pion ne peut pas en dépasser un autre déjà présent dans la maison. Une fois entré, il n'en ressort plus mais peut continuer d'avancer à l'intérieur. Si la carte jouée ne permet pas d'entrer dans la maison, le pion continue son parcours et refait un tour complet.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous @jeuxfaugere