

Jeu du TOCK et Petits chevaux Canadiens

Si vous n'avez pas le plateau du TOCK, vous pouvez jouer avec ce jeu de cartes et un plateau de jeu des petits chevaux. Dans ce cas, lisez aussi les règles inscrites en rouge.

Avant de commencer, les joueurs forment des équipes de deux joueurs. Les équipiers se placent en vis à vis de chaque côté du plateau. Un jeu de 54 cartes est placé au centre du plateau. Chaque joueur, pioche 5 cartes qui constituent sa main. Ensuite, les joueurs de chaque équipe s'échangent une carte, sans se parler et donc sans savoir quelle carte ils obtiendront. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à épuisement de leur main. Les joueurs piochent quatre cartes pour recomposer leur main et renouvelleront l'opération jusqu'à la fin du talon de cartes toujours en piochant quatre cartes. Le paquet épuisé, il faudra alors mélanger les cartes et refaire une pioche de 5 cartes puis les pioches suivantes seront à nouveau de quatre cartes.



*Jeu de cartes du TOCK
à retrouver sur dragono.fr*

But du jeu

Faire rentrer tous ses pions dans sa maison. Pour cela, il faut faire entrer ses pions sur le parcours et les faire cheminer dans le sens horaire (sauf exception avec certaines cartes).

Début de partie

Les pions de chaque joueur sont placés dans leur réserve (de même couleur)

Entrée en jeu

Avant de pouvoir cheminer sur le parcours les pions doivent entrer en jeu en se plaçant sur la case 18. **Avec un plateau de petits chevaux, c'est la case départ.**

Déplacement des pions

A tour de rôle, chaque joueur déplace un pion (ou plusieurs selon la carte jouée) en suivant les instructions de la carte qu'il pose.

Obligation de jouer

A chaque fois que vient son tour, un joueur doit jouer une de ses cartes (entièrement) ou s'il est dans l'impossibilité de jouer, il doit se défausser. Une carte jouée peut donc obliger un pion à dépasser sa maison.

Dépasser un pion

Les pions peuvent se dépasser librement sur le parcours (sauf sur la case 18 = **La case départ**)

Manger un pion

Lorsqu'un pion finit son déplacement sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est "Mangé" et renvoyé dans sa réserve.

Co-équipier à la rescousse !

Lorsqu'un joueur a rentré tous ses pions dans sa maison, il doit utiliser ses cartes pour faire avancer les pions de son co-équipier.

Jouer sans équipier

Vous pouvez jouer sans former d'équipes. Dans ce cas, il n'y a pas d'échanges de cartes.

Les Cases

18

C'est là que l'on place un pion lorsqu'il démarre (avec une carte Roi, As ou Joker). Un pion sur sa case 18 (**case départ**) ne peut pas être dépassé, mangé, permuté.

16

C'est le passage qui permet de rentrer dans sa maison (on n'est pas obligé de s'y arrêter). Elle n'a pas de rôle particulier. **Avec un jeu des petits chevaux, cette case correspond à la case devant l'écurie.**

Maison

Elle est constituée de quatre cases où les pions de même couleur doivent entrer. Les pions s'y déplacent comme sur le reste du parcours sauf qu'ils ne peuvent pas se dépasser. Les pions doivent y entrer en faisant le nombre exact. C'est à dire que si la carte permet un déplacement qui va au-delà de la dernière case de la maison, alors le pion doit continuer sur le parcours et recommencer un autre tour... Les premiers pions qui entrent dans la maison devront donc être déplacés dans le fond de la maison de façon à laisser entrer les suivants. **Avec un plateau des petits chevaux, la maison est l'écurie qui est représentée par les cases 1,2,3,4,5 et 6 où l'on ne tient pas compte des numéros. Mais les pions devront être placés sur les cases 3,4,5 et 6. Les cases 1 et 2 deviennent des cases quelconques.**

Réserve

C'est l'emplacement où l'on place les pions (au début de la partie) qui ne sont pas encore entrés en jeu ou qui ont été mangés (sautés).

7

Lorsqu'un pion se trouve sur la case 7, le joueur peut déplacer ce pion au milieu du plateau en jouant une carte Roi, 2 ou As. On place le pion au milieu du plateau. Le joueur pourra par la suite déplacer son pion sur n'importe quelle case 7 en jouant à nouveau une carte Roi, 2 ou As. **Avec un plateau des petits chevaux, les cases 7 correspondent aux cases situées dans les angles proche du centre du plateau.**

Les Cartes

Les cartes permettent de déplacer les pions sur le parcours de cases. La plupart d'entre elles servent à faire avancer les pions, d'autres ont des effets spéciaux...

2,3,6,8,9,10 : Avancer un pion du nombre de cases correspondant

As

Fait entrer un pion en jeu sur la case 18 ou avancer un pion d'une case ou de onze cases.

4

Fait Reculer un de ses pions de 4 cases. Ne permet pas d'entrer dans sa maison en reculant ! Fait reculer un pion même s'il commence son tour, ce qui peut le placer prêt à rentrer dans sa maison !

5

Avancer un pion adverse de 5 cases.

7

Avancer de 7 cases réparties sur un ou plusieurs pions. Par exemple on peut déplacer 3 pions: l'un de 2 cases l'autre de 4 et le dernier d'1 case ($2+4+1=7$).

Valet

Avancer de 11 cases ou échanger un de ses pions avec un autre pion co-équipier ou adverse.. Toutefois les pions qui sont sur leur case 18 ou dans leur maison, réserve, ne peuvent être permutés.

Dame

Avancer un pion de 12 cases.

Roi

Entrer un pion en jeu sur la case 18 ou Avancer un pion de 13 cases et manger tout sur son passage même ses propres pions.

Joker

Utilisé avec 6 joueurs, il fait entrer un pion en jeu sur la case 18 ou fait avancer un pion de 18 cases.