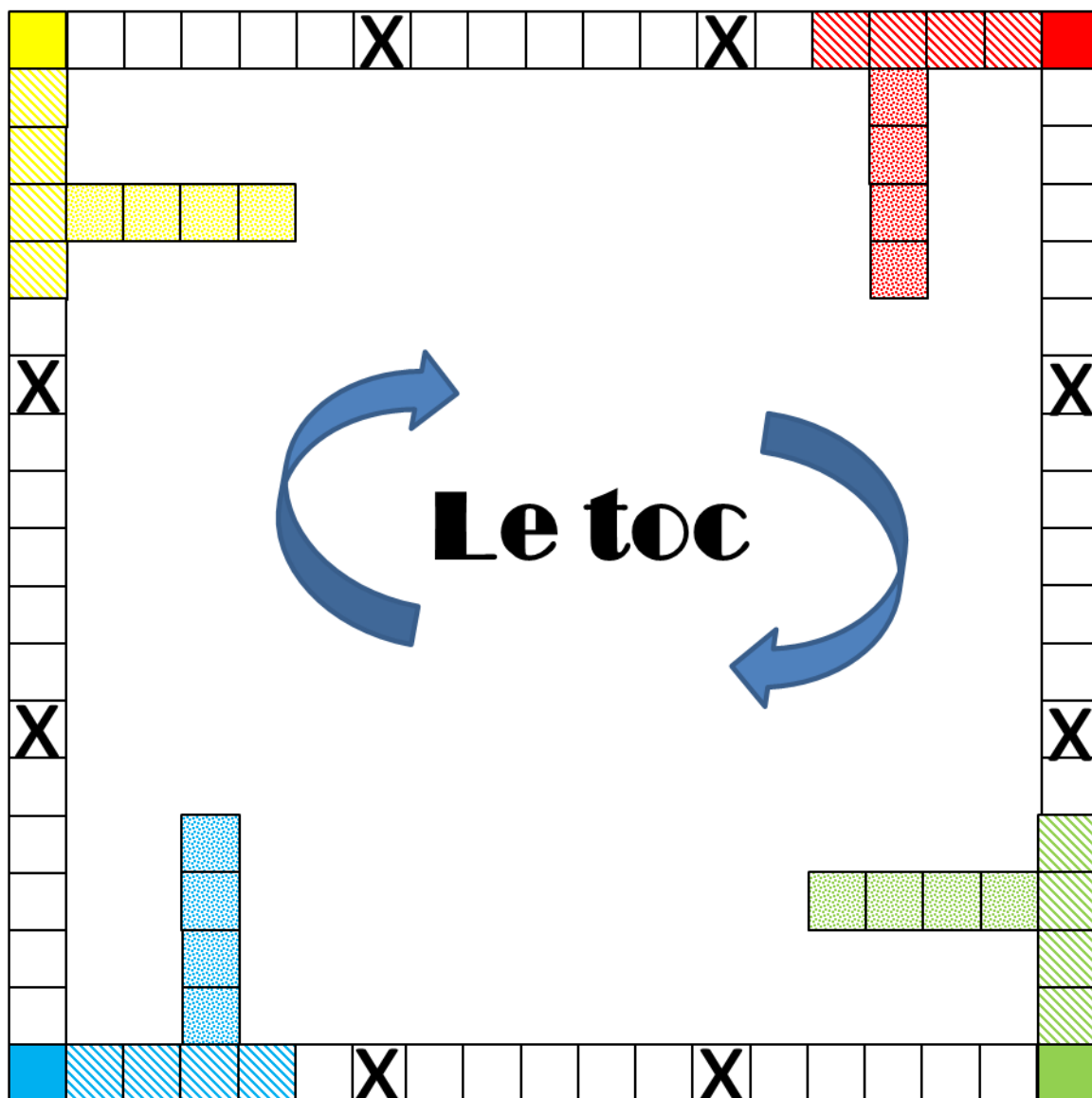




Légende



Tourne dans le sens des aiguilles d'une montre

-  Case départ des pions
-  Case maison où rentrer les pions
-  Case repère (tous les 6 cases)
-  Case repère (4 avant la case départ)

Règle du jeu



Présentation

Originnaire du Canada, le Toc s'apparente aux petits chevaux, en remplaçant les dés par des cartes.

Le jeu de Toc peut se jouer de 2 à 4 joueurs.

Pour le jeu à 4, les joueurs se mettent par équipe de 2 et se positionnent dans les coins opposés du plateau.

Au début du jeu, tous les pions se trouvent en dehors du jeu. Le but du jeu est d'être le plus rapide à rentrer ses pions dans sa maison.

1

Distribution

Au premier tour de chaque paquet de carte, 5 cartes sont distribuées à chaque joueur.

Au tour suivant, 4 cartes sont distribuées et ce jusqu'à la fin du paquet.

Ensuite, les cartes sont mélangées, et distribuées de la même manière et ce jusqu'à la fin du jeu.

Avant de commencer à jouer les cartes, chaque joueur échange une carte de son choix avec son coéquipier.

Déplacement

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

Le pion est alors posé sur la première case du parcours (case au couleur de son pion).

Si aucune carte ne permet pas de jouer, on dépose les cartes en attendant la prochaine distribution.

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

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

- ❖ Un as fait soit rentrer un pion en jeu, soit avancer un pion de 1 ou 11 case(s).
- ❖ Un roi fait soit rentrer un pion en jeu, soit avancer un pion de 13 cases.



4

- ❖ Une dame fait avancer un pion de 12 cases.
- ❖ 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). Il est possible d'échanger deux de ses propres pions.
- ❖ 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. Un 7 souffle tous les pions sur son passage.

5

- ❖ Un 5 oblige à faire avancer un pion de l'adversaire de 5 cases (le pion peut dans ce cas franchir sa case de départ).
- ❖ Un 4 oblige à reculer de 4 cases (si le pion venait juste de sortir et qu'il recule, on considère le tour déjà fait ; il peut 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...).

6

Capture

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

La capture 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.

7

Il peut arriver qu'un joueur capture son propre pion (puisque'il est toujours obligé de jouer ses cartes).

Le 7 permet d'avancer de 7 cases et de capturer tous les pions présents sur son passage, ils sont alors remis au départ.



8

Maison

Pour faire entrer un pion dans son camp, le joueur doit réussir à tomber directement sur l'une 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.

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.

9

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.

The end