

JEU DE TOC

RÈGLEMENTS

BUT DU JEU

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

AVANT DE COMMENCER

- Le jeu de Toc peut se jouer de 2 à 4 joueurs.
- Au début du jeu, tous les pions se trouvent dans leur camp respectif.
- Pour le jeu à 4 joueurs, vous pouvez jouer en équipe. Les joueurs de chaque équipe se font face.

LA DISTRIBUTION DES CARTES

À 2 joueurs :

- 6 premières cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste du paquet est mit de côté pour les tours suivants.
- 5 cartes sont distribuées aux quatre tours suivants.
- Ensuite le joueur suivant brasse à nouveau les cartes et les distribuent de la même façon ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

À 3 joueurs :

- 5 premières cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste du paquet est mit de côté pour les tours suivants.
- 4 cartes sont distribuées aux trois tours suivants.(Attention, il restera une carte non utilisée à la fin du tour.)
- Ensuite le joueur suivant brasse à nouveau les cartes et les distribuent de la même façon ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

À 4 joueurs :

- 5 premières cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste du paquet est mit de côté pour les tours suivants.
- 4 cartes sont distribuées aux deux tours suivants.
- Ensuite le joueur suivant brasse à nouveau les cartes et les distribuent de la même façon ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.
- Lorsque c'est son tour, chaque joueur doit jouer une carte pour déplacer un pion.
- Un joueur est toujours obligé de jouer une de ses cartes, même si cela le désavantage.

LE DÉPLACEMENT 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.
- Les pions se déplacent en fonction de la valeur des cartes jouées :

AS	Fait soit avancer un pion de une case, soit rentrer un pion en jeu.
LE 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.
LE 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. Il mange tous les autres pions sur lequel il passe. (Sauf un pion qui se trouverait sur sa case de départ 18).
LE 10	Oblige toujours 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).
LE VALET	Fait avancer un pion de 11 cases et fait passé le tour au joueur suivant. Celui-ci doit jeter une carte sans la jouer.
LA DAME	Fait avancer un pion de 12 cases.
LE ROI	Fait soit rentrer un pion en jeu, soit avancer un pion de 13 cases.
LE JOKER	Fait soit avancer un pion de 15 cases, soit rentrer un pion en jeu. Lorsqu'un joueur joue un joker, il pioche une nouvelle carte et doit rejouer tout de suite.

- Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur. (Exemple: Le 9 avance de 9 et ainsi de suite)

IMPORTANT :

- Un pion situé dans son camp d'arrivée (sa maison) est protégé (il ne peut être mangé). Un pion qui vient de sortir (case de départ 18) ne peut être mangé.

- Un pion peut dépasser d'autres pions sans effet, sauf si le joueur a joué un 7: le pion déplacé mange alors tous les pions sur son passage.
- Lorsqu'un pion se fait manger il retourne alors dans son camp de départ.
- Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisque'il est toujours obligé de jouer ses cartes).
- Pour faire entrer un pion dans sa maison, 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.
- 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.

FIN DU JEU

Le joueur gagnant ou l'équipe gagnante est celui ou celle qui réussit en premier à rentrer tous ses pions.

Le Toc possède de nombreuses variantes (Effets des cartes légèrement différents, interdiction de dépasser sur sa case 18, etc.)

VARIANTE DE LA CASE RACCOURCI :

- La case raccourci est située au centre du jeu.
- Pour y accéder, une bille doit être déjà sur une case numéro 8 du parcours.
- Pour y avoir accès le joueur doit jouer soit un As, un roi ou un Joker.
- Pour en sortir le joueur doit également jouer soit un AS, un roi ou un Joker.
- Il doit ressortir sur une autre case 8 du parcours.
- Lorsqu'un pion se trouve sur la case raccourci, il est protégé.