

































VALEUR DES CARTES

	le jeu du Tock	VARIANTES le jeu du Tock	TAC-TIK
As	 <p>SORTIR OU AVANCER de 1 OU ENTREE ou SORTIR du CENTRE</p>		 <p>SORTIR OU AVANCER de 1</p>
2	 <p>AVANCER de 2 OU ENTREE ou SORTIR du CENTRE</p>	 <p>AVANCER de 2</p>	 <p>AVANCER de 2</p>
3	 <p>AVANCER de 3</p>		 <p>AVANCER de 3</p>
4	 <p>RECULER de 4 <i>Ne permet pas de rentrer à reculs dans la zone d'arrivée</i></p>		 <p>RECULER de 4 <i>Ne permet pas de rentrer à reculs dans la zone d'arrivée</i></p>
5	 <p>AVANCER de 5 n'importe quel pion <i>Avancer de 5 n'importe quel pion du jeu, ses propres pions, pions des partenaires ou des adversaires. Sans aucune restriction</i></p>	 <p>AVANCER de 5</p>	 <p>AVANCER de 5</p>
6	 <p>AVANCER de 6</p>		 <p>AVANCER de 6</p>
7	 <p>Avance chacun des pions <i>Permet d'avancer chacun de ses pions pour un total de 7</i></p>	 <p>Avance chacun des pions ET MANGE TOUT sur son passage <i>Permet d'avancer chacun de ses pions pour un total de 7</i></p>	 <p>Avance chacun des pions ET MANGE TOUT sur son passage <i>Permet d'avancer chacun de ses pions pour un total de 7</i></p>
8	 <p>AVANCER de 8</p>		 <p>AVANCER de 8</p>
9	 <p>AVANCER de 9</p>		 <p>AVANCER de 9</p>
10	 <p>AVANCER de 10 ET le joueur suivant passe son tour <i>Le joueur suivant doit jeter une carte</i></p>	 <p>AVANCER de 10</p>	 <p>SORTIR OU AVANCER de 10</p>
Valet	 <p>Echanger un pion <i>Permet d'échanger n'importe quel pion en jeu à l'exception d'un pion sur la case départ ou au centre du jeu. Il est interdit d'échanger ses propres pions</i></p>	 <p>AVANCER de 11 OU Echanger un pion <i>Permet d'échanger n'importe quel pion en jeu à l'exception d'un pion sur la case départ ou au centre du jeu. Il est interdit d'échanger ses propres pions</i></p>	 <p>Echanger un pion <i>Permet d'échanger n'importe quel pion en jeu à l'exception d'un pion sur la case départ. Il est interdit d'échanger ses propres pions</i></p>
Dame	 <p>AVANCER de 12</p>		 <p>AVANCER de 12</p>
Roi	 <p>SORTIR OU AVANCER de 13 ET MANGE TOUT sur son passage OU ENTREE ou SORTIR du CENTRE</p>	 <p>SORTIR OU AVANCER de 13 OU ENTREE ou SORTIR du CENTRE</p>	
Joker	 <p>SORTIR OU AVANCER de 18 OU ENTREE ou SORTIR du CENTRE <i>Après avoir jouer un joker, piocher une carte dans le paquet, puis rejouer le même pion avec la carte piochée ou une carte de son jeu.</i></p>		

Règles du jeu (une des nombreuses variantes de ce jeu)



Le jeu du Tock se joue le plus souvent par équipe de 2 (les camps sont diamétralement opposés)

Mais on peut aussi jouer individuellement ou par équipe de 3 ou de 4

Il se joue avec un jeu de cartes traditionnel de 52 cartes ou 54 cartes si on choisit d'utiliser les jokers.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur ou la première équipe à rentrer tous ses pions dans le camp d'arrivée

DISTRIBUTION DES CARTES

Un des joueurs, le donneur, distribue 5 cartes à chacun.

La distribution se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les donnes suivantes seront de 4 cartes chacun.

Quand il reste insuffisamment de cartes pour faire une nouvelle donne, mélanger les cartes.

Puis faire une donne de 5 cartes chacun, puis à nouveau des donnes de 4 cartes. Etc. ...

Le donneur reste le même tant qu'il reste des cartes dans le paquet.

S'il manque des cartes pour piocher, dans le cas où un Joker est joué, prendre toutes les cartes jouer et les brasser

LA PARTIE

Avant de commencer à jouer, une variante consiste à échanger une carte avec son partenaire

(Ne pas regarder sa carte avant que les 2 cartes ne soient échangées)

Au départ, tous les pions se trouvent dans les camps de départ.

Pour sortir du jeu, il faut une carte **SORTIR**.

Si le joueur ne peut pas sortir du jeu et qu'il ne peut avancer de pion, il doit se défausser d'une carte.

Le joueur est toujours obligé de jouer ses cartes même si cela le désavantage.

On déplace ses pions selon la valeur de la carte que l'on vient de jouer



Tous les pions qui sont dans le camp de départ ou le camp d'arrivée sont intouchables par les autres.

Un pion qui vient de sortir (placé sur la case 18) est inviolable. Il ne peut ni être pris, ni être déplacé tant qu'il demeure sur cette case.

A chaque tour, les joueurs sont obligés de poser une carte, même désavantageuse, ou sans déplacement de pion (dans le cas où ils sont tous bloqués)

On dépasse les autres pions sans effet, sauf avec la carte **MANGE TOUT** qui prend tout sur son passage.

Les prises se font en finissant sur une case occupée par un autre pion. Le pion pris retourne dans le camp de départ et recommence.

Lors du jeu à 8 joueurs ou à 6 joueurs (suivant la variante), si est sur la case n°7 on peut entrer dans le centre du jeu avec une carte **CENTRE** , ensuite pour sortir du centre par une case n° 7 de votre choix avec une carte **CENTRE** .

ENTREE DES PIONS DANS LE CAMP D'ARRIVEE

Pour rentrer dans le camp d'arrivée, le joueur doit tomber directement sur un des 4 emplacements.

Ce qui peut obliger un joueur à passer devant son camp d'arrivée et de repartir pour un tour.

Un pion rentré dans le camp d'arrivée ne ressort plus, mais peut continuer à avancer.

Il n'est pas possible de dépasser un autre pion à l'intérieur du camp d'arrivée.

FIN DE PARTIE

Quand un joueur a rentré ses 4 pions à l'intérieur du camp d'arrivée, 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 dans le camp d'arrivée.

Règles du jeu

TAC-TIK

Le but du jeu est de rentrer tous ses pions dans le camp d'arrivée.

Les joueurs déplacent leurs pions en jouant des cartes.

Chaque joueur pioche 4 cartes en début de partie et en utilise une à chaque fois que vient son tour.

Lorsque tous les joueurs ont joué leurs cartes, ils en piochent de nouvelles.

Quand le talon est épuisé, on mélange les cartes et on distribue à nouveau.

Les joueurs peuvent former des équipes de deux joueurs qui se font face.

Les partenaires peuvent s'échanger une carte quand vient leur tour mais sans se parler.

Au début, les pions sont placés dans les camps de départ de chaque joueur.

Pour commencer à déplacer un pion il faut jouer une carte **SORTIR**.

Tous les pions qui sont dans le camp de départ ou le camp d'arrivée sont intouchables par les autres.

Un pion qui vient de sortir (placé sur la case 18) est inviolable. Il ne peut ni être pris, ni être déplacé tant qu'il demeure sur cette case.

A chaque tour, les joueurs sont obligés de poser une carte, même désavantageuse, ou sans déplacement de pion (dans le cas où ils sont tous bloqués)

On dépasse les autres pions sans effet, sauf avec la carte **MANGE TOUT**  qui prend tout sur son passage.

Les prises se font en finissant sur une case occupée par un autre pion. Le pion pris retourne dans le camp de départ et recommence.

Pour rentrer dans le camp d'arrivée, le joueur doit tomber directement sur un des 4 emplacements.

Ce qui peut obliger un joueur à passer devant son camp d'arrivée et de repartir pour un tour.

Un pion rentré dans le camp d'arrivée ne ressort plus, mais peut continuer à avancer.

Il n'est pas possible de dépasser un autre pion à l'intérieur du camp d'arrivée.

Quand un joueur a rentré ses 4 pions à l'intérieur du camp d'arrivée, 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 dans le camp d'arrivée.