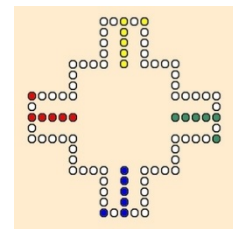


JEUX EN TÊTE FADOQ-CQ

Règlements du jeu de tock



Pour les Jeux En Tête, le jeu de Tock se joue à 4 joueurs (2 équipes de 2 joueurs).

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

La distribution des cartes

5 premières cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste du paquet constituant la pioche. Lorsque c'est son tour, chaque joueur doit jouer une carte pour déplacer un pion, puis piger une autre carte.

Le déplacement des pions

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 numérotée 18 devant la maison du joueur).

Si le joueur ne possède pas l'une de ces 2 cartes et qu'il ne peut avancer de pion, il doit se défausser d'une carte de sa main et en piger une autre.

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

1. Un **as** fait soit avancer un pion de 1 case, soit rentrer un pion en jeu.
2. Un **joker** fait soit avancer un pion de 18 cases ou manger le pion de l'adversaire et le faire rentrer dans sa maison.
3. 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.
5. 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 18).
6. Un **7** peut être décomposé en deux pointages maximum., c'est-à-dire qu'il est possible de jouer plus d'un pion.
7. Un **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.
Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur (un 10 permet d'avancer de 10 cases, etc.).

ATTENTION!

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

-Un pion situé dans son camp d'arrivée (ciel) est protégé (il ne peut être pris). Un pion qui vient de sortir (case de départ 18) ne peut être ni pris, ni dépassé tant qu'il ne s'est pas déplacé.

-Si un pion arrive à un sommet (case numérotée 7), il peut sauter, dans le sens du déplacement, jusqu'à la prochaine case 7.

JEUX EN TÊTE / FADOQ-CQ RÈGLEMENTS JEU DE TOCK (suite)

La prise d'un pion

-La prise d'un pion se fait en finissant sur une case occupée par l'adversaire, le pion capturé retourne alors dans son camp de départ (MAISON) et doit recommencer son parcours depuis le début.

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

Pour faire entrer un pion dans son camp, le joueur doit réussir à tomber directement sur l'un 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. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à rentrer tous ses pions.

-Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur (un 10 permet d'avancer de 10 cases, etc.).

Si aucune carte ne permet pas de jouer, on dépose les cartes en main au centre du plateau.

Si un pion arrive sur une case occupée par un pion ami ou adverse, ce dernier est renvoyé en son camp.

Un pion sur sa case de départ (case numérotée 18) ne peut être doublé, dans n'importe quel sens, ni être pris.

Quand un joueur a rentré tous ses pions en sa maison, il continue à jouer ses cartes pour faire avancer un pion de son coéquipier.