

# JEU DE TOC

**Québec, origine incertaine — 4 joueurs, par équipes de 2**

*Le Jeu de Toc, ou « Tock », ou « Tocs », est une variante du Jeu des petits chevaux, avec des cartes qui remplacent les dés, et qui donnent un tout autre intérêt.*



## Âge

*À partir de 8 ans*

## Durée

*30 minutes 12*

## But du jeu

*Rentrer en premier tous les pions de son équipe après leur avoir fait parcourir tout le trajet.*

## Matériel

*1 plateau (72 cases, plus les 4 cases d'arrivées) – 16 pions (4\*4 couleurs) – 1 jeu de 52 cartes classiques*

## Mise en place

*Les 2 personnes qui se font face font équipe contre les 2 autres.*

## Déroulement

*Un joueur distribue 5 cartes à chaque joueur. Le joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre) entame la partie. Quand les 5 cartes sont jouées, le même distributeur donne 4 cartes. Quand elles sont jouées, on distribue 4 nouvelles cartes. Quand elles sont jouées, le second joueur reprend toutes les cartes, les mélange, et distribue 5 cartes, et la machine recommence de la même façon.*

*Après chaque donne et avant de déplacer les pions, les partenaires s'échangent une carte. Ils choisissent la carte qu'ils donnent, mais ne peuvent pas dire ce qu'ils voudraient avoir.*

*(suite au verso)*

**Déplacements** : Les pions se déplacent à l'aide des cartes. Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, joue à son tour en posant une carte au milieu du plateau, et avance un de ses pions, celui de son choix, selon la valeur des cartes. On ne peut passer son tour volontairement. S'il est impossible de déplacer un pion, on se limite à poser une carte.

**Valeurs des cartes** :

**As** : Départ, ou 1 ou 11 cases

**Roi** : Départ, ou 13 cases

**Dame** : 12 cases

**Valet** : 10 cases, ou Échange avec un pion d'une autre couleur sorti sur la piste (sauf cases départ et arrivée)

**7** : Avancée de 7 cases décomposable sur plusieurs pions de sa couleur (ex : 1 pion avance de 3, un autre de 4) · Tueur sur les 7 cases

**4** : Recul de 4 cases

**Autres cartes** : avancée normale (ex : un 8 vaut une avancée de 8 cases)

**Départ** : Pour le départ d'un pion, la pose d'un As ou d'un Roi est nécessaire. En cas de manque, le joueur n'a d'autre solution que de poser ses cartes une à une, en espérant que la donne suivante lui soit plus favorable.

Le départ se fait sur la case de sa couleur. Chaque parcours se termine par 4 cases d'arrivée, qui sont en dehors du trajet des autres pions.

**Arrivée** : Tout pion sur les cases d'arrivée est inéchangeable, et indépassable (les pions doivent se ranger dans leur ordre d'arrivée).

Un pion sort du jeu s'il effectue le nombre exact de cases qui l'éloigne de la sortie. S'il est obligé d'avancer davantage, il doit effectuer un nouveau tour complet.

Quand un joueur a sorti tous ses pions, il continue de faire avancer les pions de son partenaire. Il ne peut sortir un de ses pions sur une décomposition d'un mouvement avec la carte 7.

**Prises** : Un pion peut « tuer » un pion adverse quand il tombe sur la même case, ou quand il le dépasse avec une carte 7. Le pion tué recommence le parcours à son départ.

Un pion dans son couloir d'arrivée ou qui vient de sortir de son départ ne peut être tué.

## Fin de partie

La partie se termine quand une équipe a sorti tous ses pions au bout de leur parcours.

