

Jeu de TOCK

But du jeu:

- Être la première équipe à faire entrer toutes ses billes dans la zone d'arrivée (centrale)

Mise en place:

- Formez 2,3,4 équipes de 2 joueurs selon le nombre de joueurs et placez ceux-ci dans des zones opposés (ou en alternance selon le nombre de joueurs)
- Placez les billes dans les aires de départ correspondant à leur couleur

Distribution des cartes:

Nombres de cartes par joueur (1 jeu de cartes incluant les jokers pour 4 et 6 joueurs)

Nombres de cartes par joueur (2 jeux de cartes incluant les jokers pour 8 joueurs.)

	Tour 1	Tour2	Tour3
4 joueurs:	5	4	4
6 joueurs	5	4	
8 joueurs	5	4	4

Déterminez qui sera le premier brasseur.

Cases:

Zone de départ: Lieu où se trouvent les 4 billes des joueurs au début de la partie (maison). Cette zone ne fait pas partie du parcours du jeu.

Case de départ: Il s'agit de la case 18 de chaque joueur. Lorsqu'un joueur met en jeu une bille, il doit la placer sur cette case et elle devient protégée. Aucune autre bille ne peut la dépasser ni d'avant ni de reculer, ni la mettre hors jeu ni la déplacer d'aucune façon.

Case raccourci: Cette dernière est située au centre du jeu. Pour y accéder, une bille doit être sur la case 8 du parcours. Le joueur peut jouer s'il le souhaite l'une des cartes requises: un As, un Roi, un Joker ou un 8, et déplacer sa bille sur la case raccourci au centre du jeu. Pour en sortir, il devra jouer une de ces mêmes cartes pour pouvoir déplacer sa bille sur une case 8 du parcours de son choix. Il est à noter qu'une bille qui est sur la case raccourci, n'est pas protégée.

Cases:

Zone d'arrivée: Cette zone est située à la droite de la zone de départ de chacun des joueurs. Pour remporter la partie, une équipe doit être la première à y faire entrer toutes ses billes. Dès qu'une bille y entre, elle est protégée et ne peut plus en sortir, mais continue d'avancer à l'intérieur de la zone, sans jamais passer par-dessus une autre bille.

Déroulement du jeu:

- On distribue le nombre de cartes selon le nombre de joueurs
- Le joueur qui commence est le joueur se trouvant à gauche du brasseur.
- Les cartes servent à déplacer les billes
- Chaque joueur doit jouer une carte à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre
- Si un joueur peut jouer une carte, il est obligé de le faire, même s'il doit mettre hors jeu une bille de son équipe ou dépasser sa zone d'arrivée
- A son tour de jeu, le joueur doit jouer une carte et effectuer l'action qui s'y rattache, soit avancer, reculer ou échanger une bille.
- Si la carte ne permet pas de faire entrer une bille dans la zone d'arrivée, le joueur doit continuer et faire un nouveau tour.

Pour débiter la partie:

Pour mettre une bille en jeu, le joueur doit posséder et jouer l'une de ses cartes que l'on nomme **Sorteux**. Il s'agit d'un As, d'un Roi ou d'un Joker. Si un joueur n'a pas de **Sorteux**, il peut choisir de se départir de toutes ses cartes afin de sortir une bille de sa zone de départ et la déposer sur la case 4 ou 5 (selon le nombre de cartes qu'il a du jeter). Cette règle donne une chance au joueur de sortir sa bille. Par contre, pour le faire, le joueur ne doit posséder aucune bille en jeu (qui inclut la case raccourci, mais exclut la zone d'arrivée).

Déplacements:

- Toutes les billes peuvent être dépassées sans effet, à l'exception du 7 et du Joker de couleur.
- Si une bille arrive sur une case occupée par une autre bille, elle est renvoyée dans sa zone de départ
- Si un joueur est dans l'impossibilité de jouer, il doit jeter une carte et passer son tour
- Lorsqu'un joueur a plus d'une bille sur le jeu, il peut avancer celle qu'il désire
- En équipe, une fois ses propres billes rentrées, le joueur fait avancer celles de son ou ses partenaires

Valeur des cartes:

As	Sorteux ou Avance de + 1 ou Entrée ou Sortir de la case raccourci
2	Avance de 2
3	Avance de 3
4	Reculé de 4 (ne permet pas de rentrer à reculons dans la Zone d'entrée)
5	Avance de 5 n'importe quelle bille (sa bille ou bille adverse ou bille du partenaire)
6	Avance de 6
7	Avance sa bille de 7 ou décompose le total de 7 entre ses différentes billes sur le jeu, et mange tout sur son passage.
8	Avance de 8 ou entrée ou sortir de la case raccourci
9	Avance de 9
10	Avance de 10 et le joueur suivant jette une carte et passe son tour
Valet	Avance de 11 ou permet aux Valets a 2 yeux (Trèfle et Carreau) d'échanger sa bille avec celle d'une autre bille, et les valets a 1 œil (Pique et Cœur) d'échanger n'importe quelle bille avec une autre bille au choix.
Dame	Avance de 12
Roi	Sorteux ou avance de 13 ou Entrée et Sortir de la case raccourci
Joker	Sorteux ou avance de 15 ou Entrée et Sortir de la case raccourci. En plus, le joker de couleur mange tout sur son passage si on avance de 15

Gagnant:

L'équipe gagne la partie lorsque toutes ses billes sont dans leur zone d'arrivée.