

Règle du Jeu de Tock 2/8 joueurs aménagée

Aménagement de règle consistant à inclure la carte « Deux de Pique à Hauts Pouvoirs »

-----###-----###-----###-----###-----



La règle du jeu la plus souvent jouée intègre comme cartes « Parteux », le Roi, l'As et le Joker. Cet aménagement propose d'ajouter le « Deux de Pique » en carte dite « Parteu ».

Les incroyables pouvoirs d'un 2^{ème} coup de « Deux de Pique » :

Le « Deux de Pique » joué en Parteu va octroyer, au joueur, le pouvoir de rejouer plus tard. Sur un tour suivant, le joueur pourra positionner un pion presque **n'importe où sur le plateau** ! Cela peut permettre deux actions en particulier :

- **placer un pion** tout près de sa zone de sécurité afin de finaliser le parcours au tour suivant.
- **prendre un pion adverse** où qu'il soit à l'exception d'un pion ayant un avantage de position.



« Deux de Pique », Règle du Jeu :

- 1) Le « Deux de Pique » est obligatoirement joué en « Parteu » sinon il a une valeur de « 2 ».
 - a) Est obligatoirement « Parteu » dans le cas où des pions sont en partance.
 - b) Si aucun pion n'est en partance, il a une valeur de « 2 » et perd ses pouvoirs.
 - c) Il offre, au joueur, la possibilité de jouer une 2^{ème} fois sur un prochain tour. Pour cela ce 2^{ème} coup est stocké et pourra, ainsi, être joué à un tour suivant.
 - d) Seulement deux 2^{èmes} coups de « Deux de Pique » peuvent être stockés en attendant d'être joués. *Nota : Dans le cas où deux 2^{èmes} coups sont déjà stockés et que des pions sont encore en partance, le « Deux de Pique » en main ne peut pas être joué.*
- 2) Les Supers Pouvoirs du 2^{ème} coup stocké et acquis grâce au « Deux de Pique »
 - a) Les supers pouvoirs peuvent être activés si un des pions qui va être déplacé, grâce au 2^{ème} coup stocké, est présent sur le parcours et s'il n'est pas, venant de sortir, installé sur sa case départ. *Nota donc : se servir d'un pion bénéficiant d'un « Avantage de position » pour proclamer «...j'active mon pouvoir ! » n'est pas possible.*
 - b) Les supers pouvoirs permettent de positionner un pion absolument partout sur le plateau à l'exception de la zone de sécurité.
 - c) Les supers pouvoirs permettent de prendre un pion adverse en se positionnant à sa place. *Nota : La prise d'un pion ayant un « Avantage de position » est impossible.*
 - d) Le Super Pouvoir est joué sec sans abattre de carte et sans en reprendre une autre.
- 3) **En résumé et pour rappels :**
 - Les supers pouvoirs ne sont appliqués que grâce à un pion sorti de sa case « Départ »
 - Les supers pouvoirs ne permettent pas l'entrée immédiate dans la zone de sécurité

Règle du jeu de Tock avec Joker et « Deux de Pique »

Les astuces de jeu avec le « Deux de Pique », quelques stratégies à adopter :

Repositionner son pion grâce à un 2ème coup de « Deux de Pique »

Dans l'espoir de pouvoir plus rapidement finaliser le parcours d'un pion, le joueur va utiliser le pouvoir acquis pour idéalement positionner son pion par rapport à la zone de sécurité.

Avant d'utiliser les pouvoirs du « Deux de Pique », penser aux conséquences :

- **Aucune immunité à espérer** : Après avoir repositionné un pion sur le plateau grâce à un pouvoir acquis, les joueurs suivants sont tout à fait autorisés à attaquer ce pion !... à savoir attaquer avec une carte de « Cinq » pour contrer la stratégie imaginée ou inter-changé ce pion grâce à une carte de « Valet » !... peut-être même procéder à la prise de ce pion grâce à des pions adverses idéalement placés.

Le « 2^{ème} coup de Deux de Pique » et le « Joker », penser à utiliser ce duo :

- **Un duo gagnant à tous les coups**: Idéalement positionner son pion et rejouer immédiatement avec un 2^{ème} coup de Joker, voilà la martingale parfaite.

Nota et pour rappel « L'avantage de Position » : Un Pion venant de sortir et positionné sur sa case « Départ » obtient un **avantage de position**. En aucun cas il ne peut être pris, inter-changé ou dépassé.

++-----++-----++-----++

Ajout de cartes, nos recommandations :



Le « Deux de Pique » : Pour se distinguer, il pourra être désigné à volonté !...pour mettre du piquant au jeu, aux deux fois 54 cartes, on ajoutera autant de « Deux de Pique » que de joueurs présents autour du plateau.

Les cartes de « Sept » : En plus du « Deux de Pique » et afin d'obtenir des parties conviviales et plus rapides, nous vous recommandons, comme déjà évoqué, d'ajouter autant de cartes de valeur « 7 » que de joueurs autour du plateau. Cet ajout permettra d'atteindre plus facilement la « zone de sécurité » ou, au moins, permettra de s'en approcher plus rapidement en jouant avec les intersections de zone.

Le site internet dédié : <https://www.tock-et-deuxdepique.fr/>

++-----++****++-----++

« Deux de Pique », pourquoi cette carte a été choisie comme carte ayant de « Hauts pouvoirs »

+++++=***=+++++

Tout d’abord, on remarquera que la carte de « Deux de Pique » est agrémentée à l’aide de deux noisettes et de deux étoiles. Dans la mythologie, le noisetier est souvent associé à la sagesse, aux pouvoirs surnaturels et à la force. Dans la mythologie grecque, Hermès porte un bâton fait de branches de noisetier. Ce bâton est un symbole de magie et de médiation. On peut considérer qu’avec les étoiles ajoutées aux noisettes le visuel va représenter la « **Magique Force de Clairvoyance** »

...et le « Deux de Pique » alors :

Tout d’abord, dépassons les expressions comme « *Fagoté comme un as de pique* » ou « *Niais comme un deux de pique* » et essayons de mieux comprendre le « Deux de Pique ».

En art divinatoire, le pique sonne un peu austère, mais il faut nuancer pour le « Deux de Pique ». Celui-ci n’est pas synonyme de drame, mais plutôt de défi. Une bifurcation à prendre, une tension à résoudre. Comme quand on hésite entre deux chemins en forêt : lequel mène à la clairière ?

Dans certains cas et en référence à la Mythologie Grecque le « Deux de Pique » représenterait Calchas guidant les Grecs dans la guerre de Troie. La carte annoncerait donc un appui pertinent pour résoudre une situation complexe. On retrouve quelque fois le « Deux de Pique » comme talisman protecteur signe d’endurance et de lucidité dans la durée.

En résumé :

Prenons la science du **défi** pour prendre le bon chemin, mixons le défi au talisman protecteur permettant la **lucidité**, ajoutons la **Magique Force de Clairvoyance** des noisettes étoilées. Nous obtenons au final une carte de « Deux de Pique à Hauts Pouvoirs »

...et puis avouons-le, pour créer cet aménagement de règle du jeu de Tock, il nous fallait trouver une carte relativement peu chargée visuellement. Tout cela pour ajouter facilement un signe distinctif à une carte ayant le pouvoir de changer à tout moment la face de la partie.

++----+***++----++

++###----++####++----++---###++