(…rédaction modifiée V15-07)

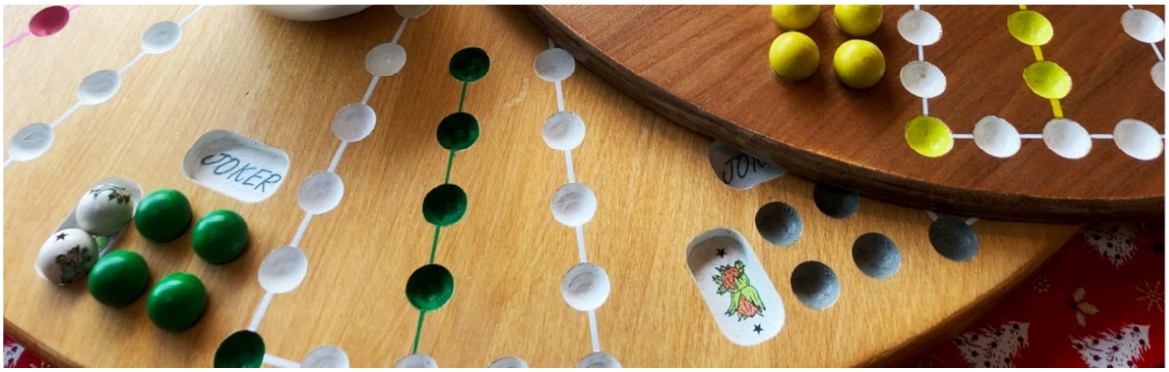
Jeu de Tock individuel avec Joker

Règle du Jeu pour 2/8 joueurs
et règle du jeu avec aménagements et ajouts du « Deux de Pique »

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

Cette version de règle du jeu de « Tock » évoque simplement le Tock joué individuellement. Le Tock est, sans que les sources soient très précises, sans doute un jeu d'origine Poitevine. Au début du XVIIIème siècle l'idée de ce jeu part pour la Nouvelle France et nous revient aujourd'hui du Québec. De nombreuses éditions et variantes du jeu existent puisque, visiblement, il appartient au domaine public. La variante proposée dans ce document est, notamment, régulièrement jouée en Gironde, en Touraine et en Poitou.

Le jeu de Tock est un jeu de plateau classé dans les jeux de hasard raisonné se jouant avec 4 pions pour chaque joueur et 2 jeux de 54 cartes en incluant les jokers. Des cartes complémentaires pourront être ajoutées, des aménagements sont évoqués dans les derniers feuillets de cette règle.



But du jeu : Être le premier joueur à compléter sa « Zone de Sécurité » en faisant sortir ses 4 pions de leur zone « Réserve de Départ » pour les faire entrer un à un dans la zone finale.

Déroulement de la partie,
La Donne : Une donne de 5 cartes est effectuée à chaque joueur (…la donne se fait carte par carte et dans le sens des aiguilles d'une montre). Les cartes non distribuées vont constituer un talon qui sera posé face non visible au centre du plateau.

Le Début de partie : La personne immédiatement à gauche du donneur va sortir un premier pion, pour cela celui-ci va devoir abattre un Roi, un As ou un Joker.
Dans l'ordre : les cartes sont posées face visible à côté du talon, les pions sont joués et une carte est reprise au talon afin de toujours avoir cinq cartes en main. Il en sera de même pour tous les autres joueurs. Pour rappel, les cartes « Parteux » sont **le Roi, l'As et le Joker**.

Mettre un premier pion en jeu : Grâce à cette 1ère carte active posée, un premier pion va rejoindre sa case « Départ ». Dans le cas où le joueur ne possède pas de carte permettant la sortie d'un premier pion, il se défausse d'une carte et en reprend une autre au talon afin de toujours avoir les cinq cartes en main.

A épuisement du talon : Lorsque plus aucune carte n'est, face non visible, au centre du jeu (talon), les cartes déjà utilisées sont retournées pour constituer un nouveau talon.

Règle du jeu de Tock avec joker (…suite – p2/9)



Le ou les Pions en jeu : chaque joueur peut décider, au cours de la partie, de sortir un ou plusieurs pions de la zone « Réserve de Départ » et cela selon sa volonté ou les opportunités.

Le Parcours : Chaque pion mis en jeu va parcourir le plateau pour atteindre et entrer dans sa « Zone de sécurité ». Au cas où cette entrée ne peut être effective, le joueur fait repartir son pion pour un nouveau tour de plateau (Cas de cartes ayant une trop forte valeur pour autoriser l'entrée par exemple).

Avancement des pions sur le parcours : Après avoir posé une carte face visible au centre du plateau, le joueur fait avancer son pion de la valeur de la carte posée. Aucune carte ne provoque le dépassement d'un autre pion (…le dépassement d'un pion est interdit), exception faite du Roi qui va permettre de doubler et de prendre le ou les pions dépassés.

Sur le Parcours des plateaux à plus de 4 joueurs…
…les intersections de zone : en se positionnant sur une intersection de zone, le joueur, au tour suivant, va pouvoir conduire son pion à la zone suivante par un chemin plus court. Ce chemin plus rapide est visualisé, sur le plateau, par un trait discontinu.

La Défausse : s'il ne peut pas jouer, le joueur va se défausser d'une carte et en reprendre une autre au talon de façon à ce qu'il ait toujours 5 cartes en main.

Entrée dans la « Zone de sécurité » : Chaque pion entre un à un sans jamais dépasser un pion déjà présent dans cette zone. L'entrée ne peut s'effectuer qu'en faisant avancer son pion et ne peut en aucun cas s'effectuer en reculant.

Gain de la partie : La partie sera gagnée lorsque les 4 pions d'un joueur se seront successivement placés en « Zone de Sécurité ».

Les Indispensables :

- Au cours de la partie et selon certaines conditions on va pouvoir prendre des pions concurrents, dépasser des pions adverses ou être bloqué par les pions des autres joueurs.

- *Prise ou Dépassement* : La prise d'un pion adverse, ou de son propre pion, s'effectue en venant se placer sur la position de celui-ci, y compris en reculant avec la carte de « Quatre ». Le Roi, quand à lui, va prendre en se plaçant sur la position adverse ou va **prendre en dépassant** cette position. *Le Roi est donc la seule carte habilitée à doubler un pion. Dans la même action que de dépasser, le Roi va prendre le ou les pions se trouvant sur son chemin, y compris les siens. Les pions pris sont alors renvoyés à leur zone «Réserve de Départ».*

- *Dépassement et Blocage :* Sauf une exception qui est le Roi, aucune carte ne donne le droit à un pion d'en doubler un autre. Dit autrement, exception faite qui est le « Roi », tout pion désirant en doubler un autre est bloqué par ce dernier.

- *Acquisition d'un « Avantage de Position » :* Le 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. Il est donc pour tous les autres pions, y compris les siens, un obstacle infranchissable pouvant bloquer indéfiniment tous les pions présents sur le plateau aussi bien en avançant qu'en reculant.

Retour à la « Zone Réserve de Départ » : Un pion pris par un adversaire va, obligatoirement, être replacé dans sa « Zone Réserve de Départ. Il ne pourra, à nouveau, rejoindre le parcours que grâce aux cartes dites « Parteux » abattues dans le ou les tours suivants.

Entrée dans la « Zone de Sécurité » : Les pions entrent en avançant un à un dans cette zone sans jamais pouvoir en dépasser un seul. Les pions peuvent entrer en se positionnant sur l'une ou l'autre des premières cases. Ils devront, ensuite, rejoindre les cases les plus hautes grâce à des cartes adéquates. ***Les Interdictions :*** *Entrer dans la zone de sécurité en reculant est interdit. Ressortir de la zone de sécurité pour mieux y entrer à nouveau est interdit.*

Reculer avec le « Quatre » : Si un pion est positionné entre votre position et la position -4 à atteindre le recul est impossible. Entrer dans sa zone de sécurité en reculant de 4 cases est impossible. Prendre en reculant de 4 cases pour venir se positionner à la place d'un pion adverse est tout à fait autorisé.

Emprunter le chemin visualisé par un trait discontinu, saut de zone : un saut de zone ne peut s'effectuer qu'en ayant, préalablement, positionné son pion sur une intersection de zone. Au tour suivant, en empruntant un chemin plus rapide, il est donc possible de rejoindre la zone immédiatement suivante. *Nota : Dans le cas du plateau pour 8 joueurs, il est possible d'effectuer un double saut de zone grâce aux traits discontinus proposés.*

Emprunter les traits discontinus en reculant : Il est interdit de reculer en empruntant les traits discontinus sauf si le pion est préalablement stationné sur une intersection de zone.

Conditions de défausse - **Obligations d'un joueur :** Un joueur est autorisé à se défausser d'une carte à la seule condition qu'il ne puisse absolument pas jouer.

Il est notamment **obligé de prendre son propre pion** si la seule carte pouvant être jouée provoque la prise de celui-ci.

Règle du jeu de Tock avec joker (…suite – p4/9)

Les cartes utilisées : 2 jeux de 54 cartes traditionnelles

Valeur des cartes :
Les Parteux :
Le Roi : Parteu ou vaut « 13 », *Note importante : il permet de prendre un adversaire en passant!*
L'As : Parteu ou vaut « 1 »
Le Joker : Parteu ou vaut « 18 » - *Important : le Joker permet de jouer deux fois consécutives ou différées. Dans le cas où le 2ème coup est joué en différé il est stocké en vue d'être rejoué plus tard. Seulement deux « 2ème coup de Joker » peuvent être stockés. En conséquence si deux jokers sont déjà mis en réserve, abattre une carte Joker supplémentaire oblige à rejouer immédiatement son 2ème coup.*

Les actions des cartes dites « Spéciales » :
Le Quatre : Vaut « 4 », oblige son propre pion à reculer de 4 cases.
Le Cinq : Vaut « 5 », oblige un pion adverse à avancer de 5 cases.
Le Sept : Vaut « 7 » et si on le désire permet d'avancer plusieurs pions différents afin d'atteindre la valeur de « 7 ». Le recul d'un pion grâce au « Sept » est interdit.
Le Valet : Permet d'échanger son propre pion avec un pion adverse (…ne permet pas d'avancer un pion)

Les actions des autres cartes :
Toutes les autres cartes font avancer les pions en gardant leur propre valeur ;
Le Deux vaut « 2 », **le Trois** vaut« 3 », **…… La Dame** vaut « 12 »
Astuce de jeu : On notera qu'aucune carte ne vaut « 11 ».

En version expert, la variante « Deux de Pique à Hauts Pouvoirs »…
On notera que sur une version aménagée, la carte de « Deux de Pique » sera également une carte dite « Parteu » !... cette nouvelle carte donnant le droit au départ va ajouter du piment à la partie en lui attribuant, en plus, la possibilité d'actions à « **Hauts Pouvoirs** » (…Voir la règle du jeu complémentaire pour cette version spécifique, page internet dédiée au « Deux de Pique : https://www.tock-et-deuxdepique.fr/tock-et-la-carte-deux-de-pique/).

Petit Lexique
***Parteu** : Carte permettant de faire partir un pion ; Le pion qui est, potentiellement, en partance dans la zone « Réserve de Départ » va pouvoir être positionné sur la case « Départ » grâce à une carte dite « Parteu ».*

***Avantage de position** : Le 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.*

Les astuces de jeu, quelques stratégies à adopter :

Le « Quatre » et le « Joker », les utiliser à bon escient :

- Le Quatre : Imaginons… vous avez un pion sur la case « Départ », vous avez un « Quatre » dans votre jeu et c'est à votre tour de jouer… si vous posez le « Quatre » pour reculer de 4 cases pour prochainement entrer dans votre « Zone de sécurité », les concurrents suivants vont pour pouvoir poser un « Cinq » et vous empêcher d'entrer en zone finale!
Dans un monde idéal….Il faut poser un « Quatre » et rejouer immédiatement avec un 2ème coup de Joker !...euuuh, si vous possédez un Joker en stock bien évidemment et si vous avez une carte vous permettant d'entrer (… genre un « Trois » ou un « Six »)
- Le Joker : Le Joker vous donne le droit de jouer un 2ème coup !... très souvent il est préférable de ne pas rejouer de suite !... dans de nombreux cas il vaut mieux conserver ce 2ème coup pour mieux conclure au tour suivant ou à un certain moment du jeu !... C'est-à-dire, jouer votre carte puis jouer votre 2ème coup de Joker tout de suite après et ainsi finaliser votre stratégie !

Les cartes en main à conserver et pourquoi :

Beaucoup de cartes sont à conserver pour, aux coups suivants, améliorer votre position ou attaquer un adversaire !...il faudra souvent faire des choix.

- Le **« Valet »**, le **« Quatre »** et le **« Sept »** : Ces 3 cartes vont vous permettre de gagner du temps sur la longueur de votre parcours.

- Le **« Sept »** actionné sur plusieurs cartes il va, notamment, permettre de finaliser les positions en « Zone de sécurité » en faisant monter un à un les pions dans cette zone finale.

- Le **« Valet »** et le **« Cinq » en attaque :** Ces 2 cartes vont vous permettre d'entraver l'objectif de parcours de l'un de vos adversaires !...euuuh, il faudra alors choisir l'adversaire à empêcher !

- Le « Valet » en carte d'approche de zone de sécurité : Très efficace pour beaucoup vous rapprocher de votre « Zone de Sécurité » !... si en plus vous jouer, à suivre, un 2ème coup de Joker c'est parfait !

- Le duo **« Quatre** et **Trois** » ou le duo **« Quatre** et **Six »** : Ces deux duos vont vous permettre de reculer de 4 cases et d'avancer de 3 ou 6 cases afin d'entrer en zone de sécurité ! ...euuuh, à condition que le recul de 4 cases ne soit pas entravé par une obligation d'avancer de 5 cases demandée par une carte adverse !…euuuh 2ème, là très clairement vous auriez dû jouer votre 2ème coup de Joker pour éviter l'attaque du « Cinq » !

- Le **« Roi en dernier tour » :** Il permet souvent de finaliser le parcours en vous permettant de vous tenir loin de l'attaque d'un « Cinq » pour vous empêcher de gagner !...euuuh, si vous avez en main un « Roi » et un « Huit », là c'est plus que parfait !

- Le **« Sept en dernier tour »** : Imaginons…vous avez trois pions en zone de sécurité, c'est votre dernier tour de piste !... dans ce cas-là le « Sept » n'est pas plus important qu'un

« Huit », un « Neuf » ou un « Dix » !....par contre le « Valet » reste une carte maîtresse.

Règle du jeu de Tock avec joker (…suite – p6/9)

Les astuces de jeu, quelques stratégies à adopter (…suite) :

Être suivi ou suivre un pion adverse : Dans bien des cas il vaut mieux plutôt essayer de se positionner en pion suiveur. Cette position permet d'espérer pouvoir attaquer le pion immédiatement devant soi. Exception, bien évidemment, dans le cas où l'on décide de bloquer un pion adverse !... quitte quelquefois à perdre son propre pion.

Le blocage des pions adverses : Par un pion sur votre case « Départ » venant de démarrer, vous bloquez d'une façon extrêmement efficace tous les pions adverses. Attention cet « Avantage de Position » aura une fin.

Après avoir bloqué, il faudra bien avancer un jour : Le blocage super efficace par la case « Départ » a forcément une fin. Lorsque vous allez devoir faire avancer votre pion, plusieurs solutions s'offrent à vous pour éviter un danger imminent :
- Posez une carte d'une valeur importante car les pions suiveurs vont chercher à vous renvoyer dans votre zone « Réserve de Départ ».
- Utilisez le « Valet » pour éviter de vous faire prendre par un pion suiveur.
- Positionnez votre pion à 11 cases du pion suiveur car la valeur 11 n'existe pas et vous êtes donc partiellement protégé !
- Au pire et dans un premier temps, posez une carte d'une petite valeur (…un « Deux » ou un « Trois ») pour vous positionner à 4 cases du pion qui vous suit. De ce fait, vous êtes partiellement protégé par le -4 possible.
- Attention tout de même dans de nombreux cas, le Roi peut tout de même vous malmener.

Stratégies à adopter avec le « Deux de Pique » *(… Voir pages 7et 8, les Hauts Pouvoirs de la carte de « Deux de Pique »)* Les stratégies à adopter avec la carte de « Deux de Pique » sont multiples mais on peut évoquer : l'attaque directe en prenant un pion adverse sur le point de finaliser sa course ou la défense en se rapprochant significativement de sa propre zone de sécurité.

Ajout de cartes, nos recommandations :



Ajout de « Sept » : Pour obtenir des parties plus conviviales en essayant de les réduire dans le temps, nous recommandons d'ajouter des cartes de « Sept » aux 2 jeux de 54 cartes utilisés, à savoir : autant de « Sept » que de joueurs autour du plateau.

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