

Jeu de tock

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Jeu de tock

Petite histoire

Encore un jeu dont l'origine alimente les débats...

Certains le disent récent et être une adaptation des « petits chevaux », alors que d'autres reconnaissent ce jeu dans la littérature spécialisée dès le 17^{ème} siècle, et le considèrent au contraire à l'origine du jeu des « petits chevaux ».

Par ailleurs, si les Québécois en revendiquent la paternité, les Français estiment qu'il est originaire du Poitevin ou de la Mayenne d'où il aurait été exporté vers le Québec par les colons.

Toujours est-il qu'il est aujourd'hui surtout connu au Québec.

Ce jeu de parcours qui rappelle effectivement beaucoup celui des petits chevaux par la similitude du plateau à quatre branches, présente une part de stratégie bien plus importante. En effet, le hasard généré par le lancer de dés laisse place ici à la réflexion : le joueur choisit une carte à abattre parmi les cinq de sa main pour décider de ses déplacements. Plusieurs tailles de plateau existent permettant de jouer à 2 ou 4 joueurs pour celui à 4 branches, 3 ou 6 joueurs pour celui à 6 branches et 4 ou 8 joueurs pour celui à 8 branches.

Règle

Nombre de joueurs : 2, 3, 4, 6 ou 8

Se joue en individuel ou en équipe

Prise en mains : intermédiaire

Catégorie : hasard raisonné / parcours

Matériel nécessaire

Un plateau

4 pions par joueur (une couleur par joueur)

1 jeu de 54 cartes (2 jokers)

BUT DU JEU

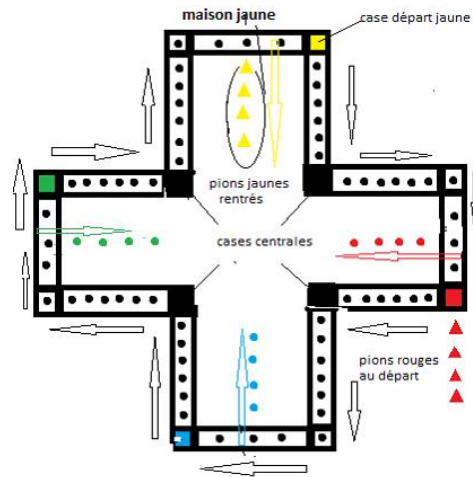
Être le premier (ou la première équipe) à rentrer tous ses pions dans sa maison.

POUR Y PARVENIR

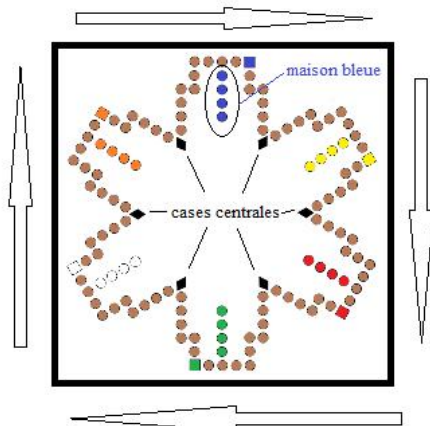
Chaque joueur joue à tour de rôle une de ses cinq cartes. Selon la valeur de la carte, il pourra entreprendre une action (déplacement de ses pions ou d'un pion adverse). Les déplacements peuvent engendrer la prise des pions de l'adversaire, qui seront alors renvoyés au début du parcours.

LES PLATEAUX

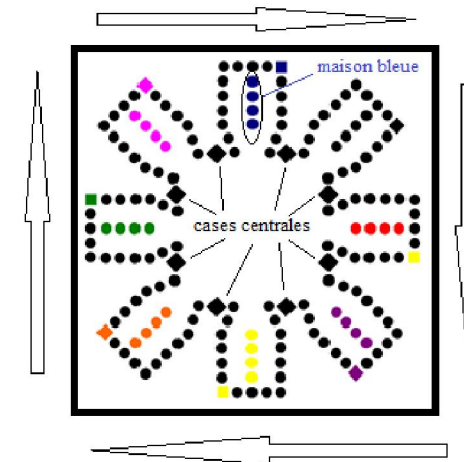
Plateau à 4 branches



Plateau à 6 branches



Plateau à 8 branches



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1) Avant de débiter la partie, les joueurs choisissent une couleur et disposent les pions de cette couleur à côté de la case départ correspondante.

Lors d'une partie par équipe, les deux joueurs d'une même équipe se font face.

S'il y a moins de joueurs que de branches sur le plateau, les joueurs se placent face à face, de telle façon que leurs couleurs soient séparées par une couleur non jouée.

2) les joueurs piochent chacun une carte dans le paquet de jeu. Celui qui pioche la carte de plus faible valeur distribue 5 cartes à chaque joueur, en commençant par celui situé juste après lui dans le sens de déplacement des aiguilles d'une montre et dépose les cartes restantes au centre du plateau, faces cachées. Ces cartes formeront « la pioche ».

Ordre croissant des cartes : as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, joker.

3) les joueurs jouent ensuite à tour de rôle selon le sens de déplacement des aiguilles d'une montre, en commençant par celui situé immédiatement après celui qui a distribué.

4) le premier joueur a deux options :

- il a dans sa main au moins une carte lui permettant d'entrer un pion en jeu (as, joker ou roi) : il la dépose à côté de la pioche, face visible et entre un pion, puis il pioche une nouvelle carte,

- aucune de ses cartes ne lui permet de jouer : il les montre à ses adversaires et les dépose toutes à côté de la pioche, puis en pioche 5 nouvelles et passe son tour.

Le sens de déplacement des pions est celui des aiguilles d'une montre.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui jouera dans les mêmes conditions.

Puis les joueurs jouent à tour de rôle.

Cas particulier du joker : le joueur qui a déposé un joker peut rejouer immédiatement (mais il n'est pas obligé de le faire).

Obligation de déposer une carte : si les joueurs ont en main au moins une carte leur permettant de jouer, ils sont obligés de la jouer, même si elle les désavantage.

Lorsqu'un joueur ne possède aucune carte lui permettant de jouer, il dépose l'ensemble de ses cartes sur la pile de défausse après les avoir montrées aux autres joueurs et pioche 5 nouvelles cartes, mais il passe son tour.

Lorsque la pioche est épuisée, la pile de défausse est retournée et crée une nouvelle pioche.

Obligation de jouer la totalité de la valeur de la carte : les pions doivent être déplacés du nombre exact de cases. Il n'est par exemple pas possible de jouer une dame pour avancer de 11 cases, même si le mouvement est bloqué par la présence d'un pion qui ne peut être dépassé.

LES CASES SPECIFIQUES

- **la case départ** de chaque joueur est une case protectrice pour ce joueur. Si un de ses pions est situé sur cette case **et n'a pas été déplacé** depuis son entrée en jeu, aucun autre pion, ami ou ennemi, ne peut le dépasser ou le prendre que ce soit en avançant ou en reculant. Ce pion ne peut pas non plus être déplacé par un adversaire avec un 5, ni échangé avec un valet.

- **les cases centrales** : si un pion termine son tour sur une de ces cases, il peut passer directement à la case centrale suivante, (mais n'est pas obligé de le faire). Ce chemin étant un raccourci, il peut être utilisé même si la case de départ situé entre les deux cases centrales est occupée par un pion bloquant.

Cette règle ne s'applique toutefois pas lorsque le déplacement est dicté par un valet, un 5 ou un 4. **Dans ce cas, le pion ne peut pas « sauter » à la case suivante.**

CARTES ET DÉPLACEMENTS

Valeur	Actions possibles
As	Fait avancer un pion d'une case ou fait entrer un pion en jeu.
Joker	Fait avancer un pion de 18 cases ou fait entrer un pion en jeu. De plus, après avoir joué un joker, le joueur peut, s'il le souhaite, rejouer immédiatement.
Roi	Fait entrer un pion en jeu ou fait avancer un pion de 13 cases en capturant tous les pions sur son passage (y compris ceux de sa couleur).
Dame	Fait avancer un pion de 12 cases.
valet	Permet d'échanger un de ses pions avec n'importe quel autre pion en jeu non protégé (case de départ), y compris un de même couleur.
7	Peut être décomposé et permet donc de jouer plusieurs pions, mais la somme des déplacements doit être exactement égale à 7.
5	Permet de faire avancer un pion non protégé d'un adversaire de 5 cases (il n'est donc pas possible de jouer ses propres pions avec un 5, ni ceux de son coéquipier). Il est possible de faire passer la case départ au pion en question qui doit alors refaire un tour.
4	Permet de reculer un pion de 4 cases (il est interdit d'avancer avec un 4). Si le pion joué venait d'entrer en jeu, il est possible de le faire passer la case départ à reculons : son tour sera alors considéré comme effectué et il pourra entrer dans sa maison au tour suivant. <u>Attention</u> : un pion ne peut pas entrer dans sa maison en reculant et ne peut pas en ressortir.
Autres valeurs	Permettent d'avancer un pion du nombre de cases correspondant à leur valeur.

Rappel : un pion qui arrive sur une case centrale avec un 5, un 4 ou un valet **ne passe pas** à la case centrale suivante.

CAPTURES

Elles se font par substitution lorsqu'un pion finit sa course sur une case occupée par un autre pion, qu'il s'agisse d'un pion ami ou ennemi. Le pion pris est retiré du jeu et doit recommencer le parcours. Il ne peut rentrer, comme en début de jeu, que si le joueur abat un as, un roi ou un joker.

Les pions déjà entrés dans leur maison et ceux situés sur leur case départ et qui ne se sont pas déplacés depuis leur entrée en jeu ne peuvent pas être pris. Un pion qui tomberait sur leur case ne peut donc pas être joué.

FIN DE PARTIE

Quand un pion a effectué un tour de jeu complet, il peut entrer dans sa maison, seulement en avançant, et grâce à une carte lui permettant d'y accéder exactement (il ne peut pas être déplacé avec une carte qui lui ferait dépasser la dernière pièce de sa maison). Une fois à l'intérieur il est protégé et ne peut être pris, ni déplacé par un joueur adverse. Il peut continuer à se déplacer dans sa maison mais ne peut pas y être dépassé.

Si un pion a terminé son tour mais que le joueur ne dispose pas de cartes lui permettant de le faire entrer, et n'a pas d'autres options de jeu, ce pion doit être avancé et devra faire un tour supplémentaire.

Un pion entré dans sa maison ne peut en ressortir (avec un 4 par exemple).

La partie individuelle se termine quand un joueur a disposé ses quatre pions dans chacune des pièces de sa maison.

Dans le cas d'un jeu par équipe, les deux joueurs jouent séparément jusqu'à ce que l'un des deux ait rentré tous ses pions. Ce dernier continuera ensuite à jouer ses cartes à son tour, mais déplacera les pions de son coéquipier.

La première **équipe** qui rentre ses huit pions gagne la partie.

Résumé

- pour entrer un pion en jeu, le joueur doit abattre un as, un joker ou un roi,
- carte à effets spéciaux :
 - * le 4 fait reculer de 4 cases,
 - * le 5 fait avancer l'adversaire de 5 cases,
 - * le 7 peut être décomposé,
 - * le valet permet d'échanger 2 pions,
 - * la dame fait avancer de 12 cases,
 - * le roi fait avancer de 13 cases et capture tout sur son passage,
 - * le joker fait avancer de 18 cases et permet de rejouer.