

# RÈGLES DU JEU DE TOCK

Depuis 2018, nous avons eu la chance de rencontrer des centaines de personnes qui jouent au jeu de Tock. Qu'ils le connaissent sous le nom de Tock ou sous un autre nom, la base du jeu est sensiblement toujours la même; être le premier joueur à entrer ses 4 billes dans sa Maison pour gagner. Nous avons utilisé les règles les plus souvent mentionnées pour la création de notre jeu de cartes. Un gros **MERCI** à toutes les personnes qui ont partagé leurs façons de jouer avec nous.

**Il y a autant de règles qu'il y a de joueurs / les VRAIES règles sont celles de la personne qui est l'hôte de la partie**

Le jeu est connu sous différents noms : Tock, Aggravation, Sorry, You Dog, Fast Track, Ludo, Marbles, Jokers and Pegs, Jackaroo, le Jeu des Boules, Mensch Ärgere Dich Nicht, le jeu des petits chevaux...

**Si le nom que vous connaissez n'est pas dans cette liste nous aimerions bien que vous nous en fassiez part afin de l'ajouter dans une prochaine édition.**

Nous avons créé ce jeu avec 6 suites (6 couleurs) donc 78 cartes + 3 jokers dans le but d'accélérer les parties en offrant plus de parteu. Pour le **version classique**, retirez 2 couleurs au choix et un joker pour avoir un nombre de cartes standards soit 52 cartes + 2 jokers.

Sur une planche à 4 joueurs, le jeu peut se jouer individuellement avec 2 ou 3 joueurs. S'il y a 4 joueurs vous avez la possibilité de jouer individuellement ou en équipes de 2 soit face à face. Sur une planche à 6 joueurs il est possible de jouer individuellement ou en équipes de 2 ou 3 joueurs.

## DISTRIBUTION DES CARTES

**Version 1** - Un des joueurs, le donneur, distribue 5 cartes à chacun. La distribution se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces cartes seront jouées une par une et chacun à son tour. Lorsque c'est son tour, chaque joueur doit jouer une carte pour déplacer une bille, puis piger une nouvelle carte afin d'avoir 5 cartes dans sa main et ce jusqu'à épuisement des cartes. Si un joueur oublie de piger, il joue avec moins de cartes jusqu'à la fin de cette donne.

**Version 2** - Au lieu de piger une carte après chaque dépôt, nous attendons que tous aient épuisés leurs cartes puis, le donneur distribue les cartes selon le tableau à droite et ce jusqu'à ce que tout le paquet soit distribué. Quand il reste insuffisamment de cartes pour faire une nouvelle donne, mélanger les cartes et passer au donneur suivant. Le prochain joueur distribuera ensuite les cartes. Dans le cas d'un jeu avec un partenaire, c'est à ce moment que les coéquipiers s'échangent une carte. Dans le cas où l'équipe comprend 3 joueurs chaque coéquipier donne une carte au joueur à sa gauche.

Version 2	4 suites (52 Cartes)			6 suites (78 Cartes)		
	4	5	6	4	5	6
Joueurs						
1 <sup>er</sup> main	5 cartes	5 cartes	4 cartes	5 cartes	5 cartes	5 cartes
2 <sup>ème</sup> main	4 cartes	5 cartes	4 cartes	5 cartes	5 cartes	4 cartes
3 <sup>ème</sup> main	4 cartes	2 cartes non utilisées	4 cartes non utilisées	5 cartes	5 cartes	4 cartes
4 <sup>ème</sup> main				4 cartes / 2 cartes non utilisées	3 cartes non utilisées	

**La carte échangée ne peut être vue que lorsque l'échange est terminé.** C'est le joueur à gauche du donneur qui joue en premier.

## LA PARTIE

Au départ, toutes les billes se trouvent dans leurs camps de départ. Pour entrer en jeu, il faut un PARTEU ; Roi, As ou Joker.

Si le joueur ne dispose pas de PARTEU et qu'il ne peut avancer une de ses billes, il doit se défausser d'une carte. Il ne peut avancer son partenaire que s'il a rentrée toutes ses billes dans sa maison.

Le joueur est toujours obligé de jouer une de ses cartes même si cela le désavantage. On déplace ses billes selon la valeur de la carte que l'on vient de jouer.

Toutes les billes qui sont dans le camp de départ (18) ou les maisons sont intouchables par les autres joueurs.

Une bille qui vient de sortir pour débiter à la case zéro représentée par le (18) est intouchable : elle ne peut ni être déplacé, ni être prise, tant qu'elle demeure sur cette case (18). Elle ne peut être dépassée ni en avançant, ni en reculant.

A leur tour, les joueurs sont obligés de jouer une carte, même si désavantageuse, ou sans déplacement si ses billes sont toutes bloquées.

On dépasse les autres billes sans effet, sauf avec le Roi qui « mange tout » sur son passage incluant ses propres billes.

Les prises se font en finissant sur la case occupée par un autre bille qui retourne dans le camp de départ et recommence.

Si la bille arrive sur la case 8, on doit « sauter » jusqu'à la case 8 opposée. Dans le cas où la bille sur la case 8 est échangée avec un Valet ou un Joker, la nouvelle bille reste sur ce 8. Elle ne traverse pas de l'autre côté puisque le mouvement a déjà été joué.

## ENTRÉE DES BILLES DANS LA MAISON

Pour entrer dans la maison, le joueur doit tomber directement sur un des 4 emplacements. Cela peut obliger un joueur à passer devant sa maison et de repartir pour un autre tour complet. Une bille entrée dans la maison ne ressort plus, mais peut continuer à avancer. **Il est impossible de dépasser (sauter par-dessus) une bille à l'intérieur de la maison.** C'est ici que le 7 décomposable devient très utile.

## FIN DE PARTIE

Le premier joueur à entrer ses 4 billes à l'intérieur de sa maison gagne. Dans le cas d'une partie en équipes, le joueur qui a entré ses 4 billes à l'intérieur de sa maison joue ses cartes pour faire avancer les billes de son ou ses coéquipier/s. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à rentrer tous ses billes dans leur maison. **Bonnes parties**

As Parteu ou avancez de 1 ou de 11

2,3,6,8,9 Avancez de sa valeur

4 Reculez de 4 sans entrer dans votre Maison

5 Avancez une de vos billes ou celle d'un adversaire de 5

7 Avancez 1 ou 2 de vos billes pour un total de 7

10 Avancez de 10 et le joueur à votre gauche passe un tour et brûle une carte sans avancer

Valet Échangez une de vos billes en jeu pour une autre en jeu, même celle d'un adversaire

Dame Avancez de 12

Roi Parteu ou avancez de 13 et mangez tout sur votre passage, incluant les vôtres

Joker Carte frimée, jouez, pigez et jouez à nouveau : donnez-lui la valeur dont vous avez besoin. Il est aussi possible de jouer pour avancer de 13 comme le Roi ou avancez de 18 soit une section complète ou avancez de 25, selon votre choix mais entendez-vous dès le début de la partie

Merci de nous faire participer à vos soirées de jeux en famille ou entre amis! *Samuel, Bruno, Monique et Denis*

# RULES FOR THE GAME OF TOCK

Since 2018, we have been lucky enough to meet hundreds of people who play the game of Tock. Whether they know it as Tock or by another name, the basis of the game is pretty much the same; be the first player to enter all 4 marbles into your Home to win. We used the most frequently mentioned rules for the creation of our deck of specialty cards. A big **THANK YOU** to everyone who shared their ways of playing with us.

***There are as many rules as there are players / the REAL rules are those used by the person who is the host of the game.***

The game is known by different names: Tock, Aggravation, Sorry, You Dog, Fast Track, Ludo, Marbles, Jokers and Pegs, Jackaroo, le Jeu des Boules, Mensch Ärgere Dich Nicht, le jeu des petits chevaux...

***If the name you know is not in this list, we would love to hear from you so that we can add it in a future edition.***

We created this game with 6 suits (6 colours) so 78 cards + 3 jokers to speed up the games by offering more starter cards. For the **classic version**, remove 2 suits of your choice and a joker to have a standard number of cards i.e. 52 cards + 2 jokers. On a 4-player board, the game can be played individually with 2 or 3 players. If there are 4 players, you have the option to play individually or in teams of 2, face to face. On a 6-player board it is possible to play individually or in teams of 2 or 3 players.

## CARD DISTRIBUTION

**Version 1** - One of the players, the dealer, gives 5 cards to each player. The distribution is clockwise. These cards will be played one by one and each in turn. When it is their turn, each player must play a card to move a marble, then draw a new card to always have 5 cards in their hand until the deck runs out. If a player forgets to pick a card, he plays with less cards until the next round.

**Version 2** - Instead of drawing a card after each deposit, we wait until everyone has exhausted their cards and then the dealer deals the cards according to the table on the right until the whole deck is dealt. When there are not enough cards left to make a new deal, shuffle the cards and move on to the next deal. Another player will then deal the cards.

In the case of a game with a partner, this is when the teammates exchange a card. If the team consists of 3 players, each teammate gives a card to the player to his left. The exchanged card can only be look at when the exchange is complete.

The player to the left of the dealer plays first.

Version 2	4 suites (52 Cards)			6 suites (78 Cards)		
	4	5	6	4	5	6
1st hand	5 cards	5 cards	4 cards	5 cards	5 cards	5 cards
2nd hand	4 cards	5 cards	4 cards	5 Cards	5 cards	4 cards
3rd hand	4 cards	2 unused cards	4 unused cards	5 Cards	5 cards	4 cards
4th hand				4 cards / 2 unused cards	3 unused cards	

## PLAYING THE GAME

Initially, all the marbles are in the departure camps. To come into play, you need a STARTER; King, Ace or Joker.

If a player does not have a STARTER and cannot advance a marble, he must discard a card. A player can only play their partners marble once all theirs are in their home.

Players always must play one of their cards even if it puts them at a disadvantage. You move your marble according to the value of the card you have just played.

All the marbles that are in the starting camp (●) or the home are untouchable by the other players.

A marble that has just come out to start at the starting hole represented by the (18) is untouchable: it can neither be moved nor taken as long as it remains on starting hole (18). It cannot be passed either going forward or backward.

In turn, the players are forced to put down a card, even if it is disadvantageous, or without movement if its marbles are all blocked.

You overtake the other marbles without effect, except with the King who "eats everything" in his path, including his own marbles.

The captures (eating a single marble) are made by ending up on a position occupied by another marble which returns to the starting camp and starts again.

If your marble lands on the 8, you have to "jump" to the opposite 8. If the marble on the 8 is exchanged with a Jack or a Joker, the new marble remains on this 8, it does not cross to the other side since the move of jumping has already been played.

## ENTRY OF THE MARBLES INTO THE HOME

To enter the home, the player must fall directly on one of the 4 spaces. This may require a player to pass in front of their home and continue for another full turn. A marble that entered the home no longer comes out; it is untouchable by other players but can continue to advance forward. **It is impossible to pass (jump over) a marble inside the home.** This is where the decomposable 7 or Joker comes in handy.

## ENDING THE GAME

The first player to enter their 4 marbles inside the home wins. In the case of a team game, the player who has entered their 4 marbles inside their home plays their cards to advance the marbles of their partner(s).

The winning team is the one that manages to get all their marbles into their homes first. **Have fun playing!**

Ace Starter or advance 1 or 11.

2,3,6,8,9 Move forward the value of the card

4 Move 4 without entering your home

5 Move one of your marbles or an opponent by 5

7 Move 1 or 2 of your marbles for a total of 7

10 Move forward 10 and the player to your left skips a turn and burns a card without advancing

Jack Swap one of your marbles in play for another in play, even an opponent's

Queen Advance 12

King Starter or move forward 13 and eat everything in your path, including your own

Joker Wild Card Show, Play, Pick and Play Again/Give It the Value You Need even a starter. There are 3 types of playing where you can play a maximum of 13 like a king, 18 one full section and even 25 as long as you agree before playing

Thank you for letting us be part of your game nights with family and friends! *Samuel, Bruno, Monique and Denis*