

JEU DU TOC TOC

Règles du jeu

1. But du jeu

Le but du jeu est similaire à celui des petits chevaux. Il s'agit de sortir ses 4 billes du garage A et de les rentrer au garage B en les faisant évoluer sur le circuit à l'aide des cartes qui ont chacune une fonction spécifique (cf : Valeur des cartes). Mais attention, il y a énormément d'interactivité entre les joueurs et on n'est jamais sûr que les choses se passent exactement comme on l'avait prévu. A chacun de savoir anticiper les aléas et de jongler au mieux avec afin d'être la première équipe à avoir rentré ses 8 billes.

2. Déroulement du jeu

Chaque joueur choisit 4 billes d'une même couleur et les place dans le garage A.

Distribuer 4 cartes une par une et faces cachées à chaque joueur.

Chaque joueur prend connaissance de ses cartes puis en donne une à son équipier sans la dévoiler, face cachée sur la table.

Les joueurs ne peuvent prendre connaissance de cette carte qu'une fois que les deux cartes de l'équipe sont choisies et déposées sur la table.

La partie commence, les joueurs jouent une carte tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois les 4 cartes jouées, 4 nouvelles cartes sont distribuées par le joueur situé à gauche de celui qui l'avait fait précédemment. Les joueurs des équipes s'échangent une carte et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 billes d'une équipe soient rentrées.



Ce jeu vous plaît ? Vous pouvez le louer ou l'acheter !

3. Valeur des cartes

As :

fait sortir une bille du garage A.

Sur une bille déjà en jeu, fait avancer de 1.

Deux : fait avancer de 2.

Trois : fait avancer de 3.

Quatre : fait reculer de 4.

Cinq : fait avancer de 5.

Six : fait avancer de 6.

Sept :

fait avancer de 7 ou peut être décomposé, permettant de bouger ainsi plusieurs de ses billes sur le circuit.

Mange tout sur son passage.

Huit : fait avancer de 8.

Neuf : fait avancer de 9.

Dix : fait avancer de 10.

Valet :

échange une de ses billes avec celle d'un autre joueur.

échange une de ses billes avec celle d'un autre joueur.

Dame : fait avancer de 12

Roi :

fait sortir une bille du garage A.

Sur une bille déjà en jeu, fait avancer de 13.

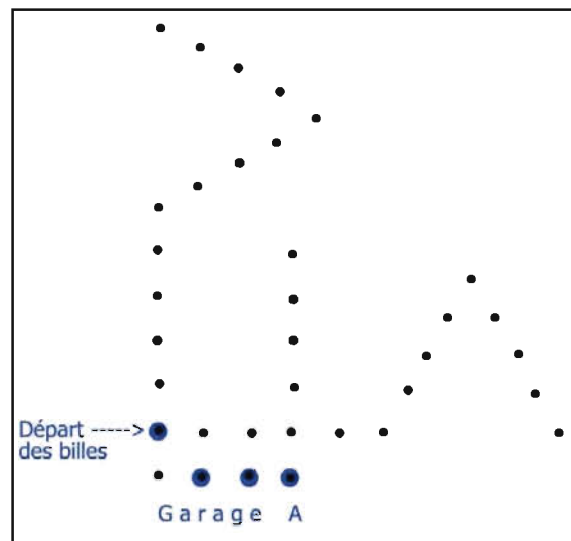
Joker :

tirer une carte dans la pioche et jouer deux cartes d'affilée.

4. Règles particulières

. Très important : il est obligatoire de jouer toute carte qui peut l'être, même si cela ne nous arrange pas.

. Lorsqu'une bille sort du garage A, on la positionne sur le trou correspondant à l'angle droit du circuit situé au dessus de ce même garage.



. Tant que cette bille qui vient de sortir du garage n'est pas déplacée, elle est intouchable : on ne peut pas la manger, la changer de place grâce au valet, ni même la dépasser. Cette règle permet d'établir une stratégie de blocus.

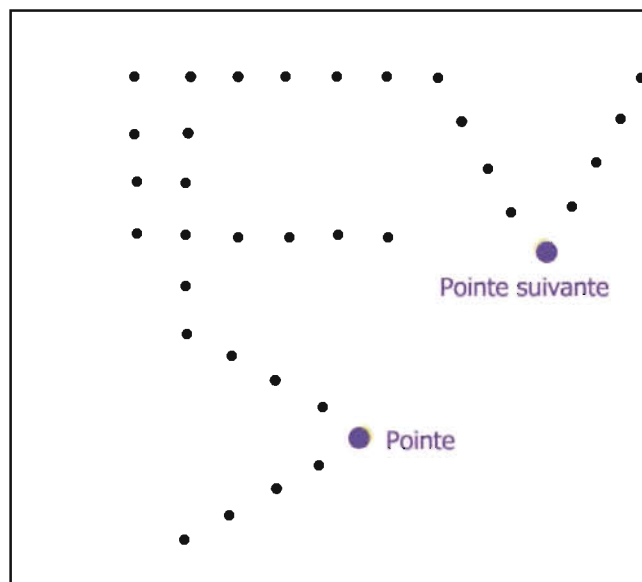
blocus.

. Si après trois tours de distribution et d'échange de carte avec son coéquipier un joueur n'a pu sortir aucune de ses 4 billes du garage A, au 4ème tour, un adversaire pioche une de ses 4 cartes, laquelle est alors considérée comme un as ou un roi, lui permettant de sortir enfin une bille.

. Si ce malheureux joueur reçoit enfin un roi ou un as lors de la 4ème distribution des cartes, il peut alors décider d'appliquer ou non la règle décrite ci-dessus. S'il ne l'applique pas, il doit l'annoncer et tous les autres joueurs comprennent qu'il a reçu un roi ou un as. S'il l'applique, cela lui donne une chance d'avoir une carte de plus pour sortir une seconde bille.

. Lorsqu'une bille arrête sa course sur l'emplacement d'une autre bille, elle la mange.

. Lorsqu'une bille arrête sa course sur une pointe du circuit (compter 9 trous à partir de celui de l'angle droit) elle se retrouve propulsée jusqu'à la pointe suivante. Cet effet ne se produit que pour la 1ère pointe de fin de course. Cette règle s'opère sur votre bille si vous l'échangez de place avec celle d'un autre joueur placée sur une pointe.



. Pour rentrer ses billes dans le garage B, il n'est pas obligatoire de le faire dans l'ordre, c'est-à-dire la 1ère bille tout en haut, la seconde en dessous etc. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des 4 places si tant est qu'elle ne soit pas occupée évidemment. Par contre, la bille ne peut pas faire d'aller/retour dans le garage. Elle doit finir sa course précisément dans une place libre.

. Si un joueur possède deux Joker, en pose un et le second directement après, l'effet du 1er est annulé.

. Si un joueur possède deux Joker, en pose un et le second directement après, l'effet du 1er est annulé.

. Un joueur ayant rentré ses 4 billes n'a pas encore gagné. Pour cela il faut que les 8 billes de son équipe soient rentrées. Il reste donc dans la partie et continue de jouer ses cartes sur les billes de son coéquipier.

. En rapport à la règle ci-dessus, un joueur peut rentrer sa dernière bille à l'aide du 7 et finir de le décomposer sur une bille en jeu de son coéquipier (cf : Valeur des cartes).