

Jeu du Tock

Introduction:

Jeu du XVII^e siècle amené au Canada par les colons poitevins. C'est aujourd'hui un classique Québécois. Même principe que les petits chevaux mais ici, les dés sont remplacés par des cartes. Il existe différents type de plateau pour 4 ou 6 joueurs.

Ce jeu a été instauré « jeu du ski club Les Bouquetins » en 2006 par, à l'époque, notre vice président Jean-Pierre Gay.

Un premier tournoi fut organisé en 2007 à Châtelaine, puis Bernex en 2008 et depuis 2009 à Satigny. Ce jeu fait de plus en plus d'adeptes au sein du club et il y a fort à parier que cela va continuer.

Vous pouvez commander des plateaux brut « pour les bricoleurs ou artistes » ou déjà décorés avec votre thème favori chez Bernard Sauteur. Il y a la possibilité d'avoir des plateaux à 4 ou 6 joueurs.

Votre webmaster
Jean-Luc Rognon

But du jeu:

Le jeu du Tock peut se jouer individuellement ou en équipe. Le but du jeu est d'être le premier à avoir rentré ses quatre pions (ou huit si l'on est en équipe) à la « maison ». Les cartes permettent de déplacer les pions ou possèdent des fonctions particulières (sortir, avancer, reculer, remplacer...).

Règles du jeu:

Distribution des cartes : (les cartes se donnent une à une !)

Pour 4 joueurs :

A la première donne, 5 cartes à chacun des 4 joueurs, ensuite 4 cartes aux deux donnes suivantes. Avant de commencer, chaque joueur échange une carte (**sans la montrer**) avec son voisin de droite (à chaque donne).

Si on joue en équipe on change une carte avec son partenaire.

Pour 3 joueurs :

A la première donne, 5 cartes à chacun des 3 joueurs, ensuite 4 cartes aux trois donnes suivantes. (il reste 1 carte que l'on dépose sur le jeu)

Pour 2 joueurs :

A la première et deuxième donne, 5 cartes à chacun des 2 joueurs, ensuite 4 cartes aux quatre donnes

suivante.

Valeur des cartes :

As : pour sortir ou avance de 1

Roi : pour sortir ou avance de 13

Dame : avance de 12

Valet : pour intervertir un de ses pions avec un d'un autre joueur

Les : **10 , 9 , 8 , 6 , 5 , 3 , 2** avance d'autant de points

Le 7 : avance point par point (7), mais avec la possibilité d'utiliser plusieurs pions différents.
De ce fait il rentre tous les pions sur lesquelles il passe.

Le 4 : recule toujours de 4 cases (il est très pratique quand on vient de sortir, car c'est comme si on avait fait un tour complet !)

Quelques remarques :

On n'a pas le droit de passer sur un pion de sa couleur, ni en avant, ni en arrière.

Quand un pion est sorti (As ou Roi), il est PIEU, c'est-à-dire qu'aucun des autres joueurs n'a le droit de lui passer par-dessus ou de le changer (Valet) car il fait barrage.

On doit avancer de la totalité des points d'une carte. Si on est bloqué par un pieu, on peut jeter une carte (une seule, car si l'autre joueur débloque, on peut repartir).

Pour rentrer « à la maison » il faut faire le nombre exact de point, sinon on repart pour un tour.

On rentre le pion d'un adversaire ou de son partenaire en arrivant pile dessus.

Variante :

Il est possible avec le 5 d'avancer « de 5 cases » un pion adverse.

Si l'on joue en équipe de 2 (avec la personne en face ou diagonale de vous). Dès que l'un des deux partenaires a rentré tous ses pions, il aide son partenaire à rentrer les siens.