



Le TOC

Originaire du **Canada**, le Toc s'apparente à nos petits chevaux, mais le déplacement des pions s'effectue avec des cartes.

Se joue à **2, 3 ou 4** joueurs (2 équipes de 2 se font face). A partir de **8 ans**.

Contenu : Un plateau, 16 pions de 4 couleurs différentes (4x4), un jeu de 54 cartes (dont 2 jokers).

Le **but du jeu** est de rentrer le premier ses pions dans « sa maison ».

Distribution des cartes

Un des joueurs, le « donneur », distribue d'abord 5 cartes à chaque joueur. Chacun, à son tour, joue une carte. Cette première donne jouée, le donneur redonne 4 cartes à chacun et ainsi de suite jusqu'à finir le paquet.

Si, à la fin de la dernière donne, il reste moins de cartes que de joueurs, mélanger les cartes restantes et les cartes jouées avant qu'un autre joueur distribue à nouveau.

Jeu en équipe de 2 : échange de cartes

Dès que la donne est faite, les joueurs d'une même équipe échangent une carte de leur jeu avec leur partenaire. Attention, cette opération est très importante tactiquement !

Déroulement du jeu

Au **début du jeu**, tous les pions se trouvent hors du parcours, devant leur entrée respective.

Pour **sortir du camp** il faut poser un parteu (roi, as ou joker). Tant que le joueur n'en dispose pas, il ne joue pas mais se défait d'une carte à chaque tour.

Les **pions sont déplacés** selon la valeur des cartes jouées. **A chaque tour, les joueurs sont obligés de poser une carte**, même désavantageuse, ou sans déplacement pour un pion s'ils sont tous bloqués.

Si la carte jouée ne permet pas de faire **entrer un pion dans sa maison**, il passe devant l'entrée et doit faire un **nouveau tour**.

Valeurs des cartes

Les cartes font avancer les pions de leur valeur (par exemple un 8 permet d'avancer de 8 cases). Sauf pour les cartes suivantes :

► As :

- « **le parteu** » : permet d'entrer en jeu sur le parcours
- **ou** avance de **1**.

► Roi :

- « **le parteu** » : permet d'entrer en jeu sur le parcours
- **ou** « **l'éjecteur** » : avance de **13**, en renvoyant dans leur camp tous les pions sur son passage, même ses propres pions !

► Dame : avance de **12**

► **Valet** : « **le switcher** » permet d'**échanger** n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau (sauf ceux qui sont sur leurs cases protégées de départ ou d'arrivée).

► **7** : peut être **décomposé** (ou pas), c'est à dire jouer par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ou 3 + 2 + 1 + 1 avec ses quatre pions.

► **5** : avance de 5 un **pion** au choix (même pour lui faire franchir sa case de départ !). Un joueur qui n'a pas encore de pion sur le parcours peut ainsi agir sur les pions adverses.

► **4** : **recule** de 4 un de ses pions (Si le pion vient juste de sortir, reculer de 4 lui évite de parcourir tout le tour : il est prêt à entrer dans sa maison !). Mais il est interdit d'entrer dans sa maison en reculant.

► Joker :

- « **le parteu** » : permet d'entrer en jeu sur le parcours
- **ou** avance de **18**.

Lorsqu'un joueur joue un joker, il **pioche** une nouvelle carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.

Prises de pions

Un pion est « pris » par un pion qui finit son déplacement sur sa case. Il sort du plateau et se place à nouveau devant son entrée. Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisqu'il est toujours obligé de jouer ses cartes).

Cases protégées

Sur leur **case de départ ou d'arrivée**, les pions sont **protégés**. Ils ne peuvent être ni déplacés, ni pris, ni même dépassés tant que le joueur ne l'a pas décidé (**blocage**).

Entrée du pion dans sa maison et fin du jeu !

Le joueur doit tomber directement sur un des 4 emplacements de sa maison. Une fois rentré, un pion ne ressort plus, mais continue d'avancer à l'intérieur de la maison, sans passer par-dessus un autre.

Lorsque les **4 pions sont rentrés, le joueur a gagné !**

Dans le **jeu par équipe**, une fois ses propres pions rentrés, le joueur fait avancer ceux de son partenaire.

Pour découvrir toute notre gamme de jeux :

Site : www.jeux-terre-bois.com

E-mail : contact@jeux-terre-bois.com