



Le Tockcitan (le tock est d'origine canadienne)

Pour jouer en individuel :

Il se joue de 2 à 4 joueurs. Le but du jeu est de rentrer les 4 pions de sa couleur dans la « maison » correspondante. Les cartes d'un jeu de 54 cartes sans joker servent à avancer. Pour commencer chaque joueur a 4 cartes, celui qui distribue en a 5 et il commence à jouer ; le restant des cartes constitue la pioche ; (pioche qui est mélangée à nouveau une fois écoulée).

Les joueurs posent à tour de rôle une carte après avoir pioché et jouent en fonction des pouvoirs des cartes :

- L'**As** et le **Roi** (les « sorteux ») permettent de sortir (sur le « 18 »). Tant qu'un pion se trouve sur son propre « 18 » il est intouchable ; on ne peut pas le sortir, ni le « switcher ». L'**As** peut faire aussi avancer un pion d'un **point**, le **Roi** de **13 points**.

- Le **Valet** (le « switcheux ») sert uniquement à switcher, c'est-à-dire d'échanger sa place avec n'importe quel autre pion **d'une autre couleur** sur le jeu (sauf un pion sur sa case 18). On ne peut pas avancer un pion de la valeur du valet, il ne peut **que** switcher.

- Le « **4** » oblige toujours à reculer de 4 cases. Si on vient juste de sortir sur son « 18 » et qu'on recule de 4 cases, c'est comme si le tour était déjà fait et on peut rentrer au prochain coup. Il est par contre interdit de rentrer à la maison en reculant.

- le « **7** » peut, si l'on veut, être divisé. Par exemple, on décompose la carte "7" en jouant 4 avec un pion et 3 avec un autre ; ou 3+2+1+1 avec 4 pions différents... Mais il doit être joué jusqu'au bout, la totalité de votre avance doit faire 7, pas moins ! On peut également diviser l'avance d'un seul pion en plusieurs coups pour permettre de sortir les pions adverses se trouvant en chemin.

Toutes les autres cartes servent à avancer suivant leur valeur (la dame =12). On est **obligé** de jouer.

Un deuxième tour doit être entamé si les cartes ne permettent pas d'entrer dans la maison.

Il n'est pas nécessaire de s'arrêter devant la maison comme on le ferait au jeu des petits chevaux.

Un pion qui est rentré ne peut plus reculer.

On peut dépasser les pions adverses, mais pas ses propres pions (même dans la maison)

Si on tombe pile sur la case occupée par un adversaire, celui-ci retourne au point de départ et doit recommencer.

Pour jouer en équipe (2 contre 2) (il n'y a pas de pioche) :

L'équipe joue face à face. Le tirage au sort détermine qui commence à distribuer les cartes. Au départ chaque joueur a 5 cartes en main. Avant de commencer, chaque joueur échange une carte avec son coéquipier sans montrer, ni à son partenaire ni aux autres joueurs, son jeu ou la carte.

On joue toutes les cartes que l'on a en main suivant leurs fonctions décrites plus haut. On **ne reprend pas une carte** de la pioche.

Ensuite le joueur suivant distribue les cartes, chaque équipe échange de nouveau deux cartes, on joue et quand on a plus de cartes en main, un autre joueur recommence la distribution, puis ainsi de suite et à tour de rôle.

A partir du deuxième tour, un joueur peut décider de distribuer moins de 5 cartes, mais jamais plus et toujours le même nombre à chacun. Quand toutes les cartes ont été jouées, elles sont mélangées et prêtes à être redistribuées.

Quand un des deux coéquipiers a rentré ses quatre pions dans sa maison, il peut continuer à participer avec ses cartes et de la même manière en jouant avec les pions de son partenaire pour l'aider à terminer. Il ne peut pas aider son coéquipier ou jouer avec les pions de celui-ci **avant** d'avoir terminé lui-même.

Gagnante est l'équipe dont les deux coéquipiers ont rentré leurs pions.