

✉ **alortujou** : fabrication jeux de société – animations – **ZI Tech**

Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET

☎ : 04 68 87 25 84

Site : <http://www.alortujou.com> - e-mail : contact@alortujou.com

Tockcitan (le tock est d'origine canadienne)

Pour jouer en individuel :

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 descendue).

Les joueurs posent à tour de rôle une carte après avoir pioché une et joue de la façon suivante :

- **L'As** et le **Roi** (les « sorteurs ») 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 « switcher ») 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 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 on veut, être divisé. C'est à dire qu'on joue par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ; ou 3+2+1+1 avec 4 pions différents etc.....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.

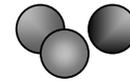
Toutes les autres cartes servent à avancer suivant leur valeur (la dame =12). On est **obligé** de jouer. Un deuxième tour doit être entamé si les cartes ne permettent pas d'entrer dans la maison. Il n'est pas nécessaire de s'arrêter devant la maison comme on le ferait au jeu des petits chevaux. Un pion 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 chacun échange une carte avec son coéquipier sans montrer son jeu ou la carte, ni à son partenaire ni aux autres joueurs.

On joue toutes les cartes que l'on a en main suivant leurs fonctions décrites plus haut **sans reprendre des cartes** 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 de la deuxième donne 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 rentrés leurs pions.



✉ **alortujou** : fabrication jeux de société – animations – **ZI Tech**

Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET

☎ : 04 68 87 25 84

Site : <http://www.alortujou.com> - e-mail : contact@alortujou.com

BARRICADES

But du jeu :

Atteindre avec un pion le but situé en face des cases de départ en haut du jeu.

Début du jeu :

Chaque joueur a 5 pions d'une couleur, qu'il place sur les cases de la couleur correspondante. On pose en même temps les barricades sur les points noirs. On lance le dé chacun son tour. Celui qui lance le chiffre le plus grand joue ce chiffre. Tous les pions partent du premier point qui se trouve devant leurs maisons (point D). Le point « D » est le premier point que l'on compte. Tous les pions peuvent avancer, reculer et se déplacer vers les cotés, mais dans une seule direction chaque fois. On peut faire entrer tous les pions les uns après les autres dans le jeu.

On peut emprunter différents chemins pour atteindre le but – sur chaque case il ne peut y avoir qu'un seul pion. On peut sauter par-dessus n'importe quel pion, mais si un pion arrive sur une case où se trouve déjà un pion adverse, celui-ci est expulsé et reposé dans sa maison. Il recommencera depuis le début.

Barricades :

Les barricades posées sur les points noirs ne peuvent pas être sautées, il faut les déplacer. Pour cela il suffit de tomber pile sur la barricade, qu'on enlève, on pose son propre pion à sa place et la barricade sur n'importe quelle case sauf celles de la première rangée devant les maisons. On peut grâce à cette barricade soit empêcher les autres d'avancer soit protéger ses propres pions à l'arrière.

Fin :

Le jeu se termine quand un pion atteint le but par un coup direct.

Stratégie :

Jouer avec plusieurs pions à la fois est à conseiller parce qu'on peut ainsi plus facilement passer les barricades. On arrive à retarder mieux son adversaire en posant une barricade de telle sorte qu'il ne peut plus avancer qu'après avoir lancé un 1.

Exemple :  but.

Au contraire l'exemple suivant montre qu'une série de barricades posées les unes derrière les autres sont bien plus faciles à dépasser :  but – dans ce cas à chaque chiffre de 1 à 5 le joueur blanc fait tomber une barricade noire.

Quand le premier joueur atteint la dernière ligne droite avant le but on devrait poser, si possible, plusieurs barricades devant lui. Ce joueur d'élite est naturellement l'ennemi de tous les autres. Les autres joueurs peuvent donc se concerter pour décider de ne pas se gêner mutuellement et d'évincer par tous les moyens le « gagnant ».

Celui-ci utilisera ses autres pions pour empêcher ses ennemis d'approcher. On peut aussi établir au début du jeu, l'obligation d'évincer tous les pions sur la dernière ligne avant d'atteindre le but. Si on réussit à bloquer tous les pions d'un joueur de telle sorte qu'il ne puisse plus avancer, ses pions resteront sans bouger jusqu'à ce qu'il puisse à son tour se libérer par un coup direct.

Si un joueur se trouve devant le but et n'a pas d'autre pion qu'il puisse faire avancer, il doit reculer à nouveau du nombre de points indiqués par son dé s'il n'en est pas empêché par une barricade.