

LE JEU DU TOC

Les origines et l'histoire du jeu.

Les origines du jeu sont assez floues mais il semblerait qu'il soit arrivé au Canada au XII siècle par des colons français venant du Poitou.

Grand classique québécois, on peut y jouer à 2, 4 ou à 6 joueurs. le jeu de Toc reprend les principes du jeu des petits chevaux, mais en y remplaçant, pour le déplacement des pions, le lancer de dé par un jeu de cartes.

La tradition veut que l'on fabrique et que l'on offre son jeu du Toc.

La personne qui reçoie alors le jeu devra à son tour fabriquer et offrir le jeu tout en transmettant les règles.

Matériel :

- Un jeu de 52 cartes
- Un plateau de jeu du TOC et ses pions

Le but du jeu

L'objectif est d'être la première équipe à avoir rentré ses 8 pions dans les cases d'arrivées.

Les partenaires se font face. On utilise les cartes pour déplacer et rentrer ses pions.

Le règles du jeu

1. Distribution des cartes

Chaque joueur place ses 4 pions dans le rectangle « départ » situé au-dessus de sa case de départ (case de couleur).

Un des joueurs, le donneur, distribue 5 cartes à chacun. C'est à ce moment que les coéquipiers s'échangent une carte (celle-ci ne peut être vue que lorsque l'échange est terminé). Ensuite, ces cartes seront jouées une par une et chacun à son tour. C'est le joueur à gauche du donneur qui joue en premier.

Cette première donne jouée, le donneur fait des donnees de 4 cartes à chacun, (un nouvel échange reprend) jusqu'à ce que tout le paquet soit distribué. Quand le paquet est terminé, mélanger les cartes et passer au donneur suivant.

2. Déroulement de la partie

Au départ, tous les pions se trouvent dans les camps de départ.

Pour sortir dans le jeu, il faut un roi ou un as. Si le joueur ne peut pas sortir, et qu'il ne peut pas avancer de pion, il doit se défausser d'une carte.

Le joueur est **toujours obligé de jouer ses cartes** même si cela le désavantage.

On déplace ses pions selon la valeur de la carte que l'on vient de jouer (voir "Valeurs des cartes").

Tous les pions qui sont dans le camp de départ ou le camp d'arrivée, ou qui viennent de sortir sont des "pieux" : ils ne peuvent ni être dépassés, ni être pris, ni être échangés tant qu'ils demeurent sur cette case.

On dépasse les autres pions sans effet, sauf avec le 7 qui "mange tout" sur son passage.

Les prises se font en finissant sur une case occupée par un autre pion. Le pion pris retourne dans son camp de départ et recommence.

Pour rentrer dans le camp d'arrivée, le joueur doit tomber directement sur un des 4 emplacements. Cela peut obliger un joueur à passer devant son camp d'arrivée et repartir pour un tour. Un pion rentré dans le camp d'arrivée ne ressort plus, mais peut continuer à avancer. Il n'est pas possible de dépasser un autre pion à l'intérieur du camp d'arrivée.

Quand un joueur a rentré ses 4 pions à l'intérieur de son camp d'arrivée, il joue ses cartes pour faire avancer les pions de son partenaire.

3. Valeurs des cartes

La plupart des cartes permettent d'avancer un de vos pions sorti du nombre indiqué sur la carte. Certaines sont cependant des exceptions :

| | |
|---|--|
|  | <ul style="list-style-type: none">• Permet de sortir un pion !• +1 : Avancer d'une case |
|  | <ul style="list-style-type: none">• +2 : Avancer de deux cases |
|  | <ul style="list-style-type: none">• +3 : Avancer de trois cases |

4
♥

- -4 : Reculer de quatre cases

5
♥

(Selon la variante choisie au départ)

- +5 : Avancer un de vos pions de cinq cases
- +5 : Avancer un pion ennemi de cinq cases
- +5 : Avancer un pion allié ou ennemi de cinq cases

6
♥

- +6 : Avancer de six cases

7
♥

- +7 : Déplacer un ou plusieurs de vos pions pour un total de sept cases. Chaque pion ainsi déplacé mange obligatoirement tout sur son passage

8
♥

- +8 : Avancer de huit cases

9
♥

- +9 : Avancer de neuf cases

10
♥

- +10 : Avancer de dix cases

V
♥

- Échanger un de vos pions avec un pion allié ou ennemi
- +10 : Avancer de dix cases

D
♥

- +12 : Avancer de douze cases

R
♥

- Permet de sortir un pion !
- +13 : Avancer de treize cases

