



Attention! Petites pièces.  
Ne convient pas aux enfants  
de moins de 36 mois.  
Risque d'étouffement.



Référence: TOC6  
N° de lot: 002

**A partir de 8 ans**

# TOC

Version 6 joueurs



Jeu de parcours qui nous vient du Canada et qui est une variante stratégique des petits chevaux avec la particularité du jeu de cartes qui remplace le lancer de dé pour déplacer les billes.  
Le jeu du toc ou tock peut se jouer de 2 à 6 joueurs (en individuel ou en équipes)

## Composition du jeu

- Un plateau de jeu en chêne ø 42 cm
- 24 billes en bois (4 vertes, 4 jaunes, 4 rouges, 4 bleus, 4 blanches, 4 noires)
- Un jeu de 54 cartes
- Un petit sac en coton (pour billes et cartes)
- Une notice de jeu
- Un sac de rangement en coton

## Distribution des cartes

Les cartes remplacent le dé, elles permettent le déplacement des billes.

Un des joueurs, le donneur, distribue d'abord 5 cartes à chacun. Elles sont jouées une par une dans l'ordre que l'on souhaite, jusqu'à épuisement. Tout le monde joue une carte à son tour. Cette première donne jouée, le donneur distribue à nouveau 4 cartes à chacun, et ainsi de suite jusqu'à ce que le paquet soit entièrement distribué. Puis c'est un autre joueur qui se charge de la donne...

Si aucune carte ne permet de jouer, le joueur pose une carte et passe son tour.

## Déplacement des billes

Seul un roi, un as ou un joker permet l'entrée d'une bille en jeu (case départ colorée de la couleur de ses billes).

Si le joueur ne possède aucune de ces 3 cartes, il doit se défausser d'une carte puis passer son tour.

Une bille située dans sa maison est protégée (elle ne peut être mangée). Une bille qui vient de sortir (case de départ) est intouchable tant qu'elle ne s'est pas déplacée et ne peut être ni mangée ni doublée.

Une bille peut dépasser d'autres billes sans effet, sauf si le joueur a abaissé un roi.

## Valeur des cartes :

- ♥ L'**as** permet d'avancer d'une case ou de rentrer en jeu.
- ♥ Le **joker** permet d'avancer une bille de 18 cases ou rentrer une bille en jeu.
- ♥ Le **roi** permet de rentrer une bille en jeu, ou avancer une bille de 13 cases, qui peut alors capturer toutes les billes sur son chemin (voir plus loin).
- ♥ La **dame** permet d'avancer une bille de 12 cases.
- ♥ Le **valet** sert d'échange de n'importe quelle bille avec une autre sur le plateau (sauf avec une bille qui se trouve sur sa case de départ). Il est possible d'échanger deux de ses propres billes.
- ♥ Le **7** permet de jouer plusieurs billes. Par exemple 5 + 2 ou 3 + 2 + 1 + 1.
- ♥ Le **5** oblige d'avancer une bille de l'adversaire de 5 cases (la bille peut dans ce cas franchir sa case de départ).
- ♥ Le **4** oblige de reculer de 4 cases (si la bille venait juste de sortir et qu'elle recule, on considère le tour déjà fait ; elle peut donc rentrer au prochain coup dans sa maison). Il est interdit d'entrer dans sa maison en reculant.
- ♥ Toutes les autres cartes font avancer une bille de leur valeur (un 10 permet d'avancer de 10 cases...).

## La prise d'une bille

Si une bille arrive sur une case occupée, cette dernière est renvoyée dans sa réserve qu'elle soit ennemie ou amie, et doit recommencer son parcours depuis le début.

Un joueur peut être obligé de prendre sa propre bille (puisqu'il joue toutes ses cartes même si cela le désavantage).

Le roi permet d'avancer de 13 cases et de prendre toutes les billes présentes sur son passage (même les siennes) elles sont alors remises dans leurs réserves (le roi ne peut pas manger ou doubler une bille sur sa case de départ).

## Fin de partie

Pour faire entrer une bille dans sa maison, le joueur doit réussir à tomber directement sur l'une des 4 cases. Dans sa maison, une bille ne peut pas passer par-dessus une autre. Une bille rentrée ne ressort plus, mais elle peut continuer à avancer à l'intérieur de sa maison.

En équipe, quand un joueur rentre toutes ses billes dans sa maison, il joue ses cartes pour faire avancer les billes de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à rentrer toutes ses billes.

Si la carte jouée ne permet pas de faire entrer une bille dans sa maison, le joueur doit faire un *nouveau tour*.

***Ceci est une des très nombreuses variantes de ce jeu, il se peut que d'autres joueurs aient des règles différentes.***

*En vous souhaitant de joyeuses parties !!!*

*Ce jeu est de fabrication Française et Artisanale.*

*Le bois est une matière naturelle, et peut présenter quelques irrégularités d'aspect, évitez tout contact avec de l'eau.*

*Veillez conserver cette notice avec le jeu dans son emballage d'origine.*

### **Aux Bois Sauvages**

Calad'impulsion/Aux Bois Sauvages 446 route de La Charles, La Charles 69170 Les Sauvages  
06.45.00.23.10

Siret : 404 681 306 000 43 <http://auxboissauvages.fr> [contact@auxboissauvages.fr](mailto:contact@auxboissauvages.fr)