PROGRESS:
All the marbles in the starting zones or at home are untouchable by the others. A marble that just moved out at the starting point is untouchable – it cannot be moved, taken out or passed as long as the player in possession does not authorize it. Marbles can pass other ones without any consequence except for the king, which eats up everything on its way. It's forbidden to return to your starting point, no matter from which way. If you fall onto an intersection (position 7), you can jump following the arrow's way to the next box 7.

A player can leap over his own marbles and any opponent's, except the "untouchables". Marbles can be caught if you land on a box occupied by an opponent. When you catch a marble, you return it into its starting zone and your opponent has to start over. A player can catch his or her own marble, as you must always play your cards. The king allows to move forward 13 positions and to take all the marbles on its way. All eaten marbles are returned to the starting zone.

MARBLE ENTRY:
To make it into home, a player must fall directly into one of the 4 boxes. When at home, a marble cannot pass over another one or go back out, but it can move forward into its home. The game ends when a player or a team has first moved all their marbles into their homes. If you play in teams, once a player has moved all his or her marbles into home, he or she then plays cards to move his or her teammate's marbles. It's forbidden to enter home backward.

CARD VALUE:

Ace: Move 1 position forward.

King: Move 13 positions forward and eats everything on its way.

Queen: Move 12 positions forward.

Jack: It allows to exchange any marble with another one on the board (except for a marble on the starting point). You can exchange even with one of your own marbles.

2 to 10: Allows to move forward according to the value of the card. Example: 8 allows to move forward 8 positions.

HERE ARE OPTIONAL RULES FOR MORE CHALLENGE:

7: Can be split, which means for instance that a marble can move forward 4 positions and another marble 3 positions, or you can move 3 + 2 + 1 + 1 with four marbles.

5: You must move one of your opponent's marbles of your choice of 5 positions and can move out of the starting point.

4: You must go back 4 positions (if you just moved out and you move backward, it makes you skip your lap around the board and you can get into home on your next turn).

Joker version (54-card deck): a joker allows to move a marble out or to move forward 18 positions. When a player plays a joker, he or she can pick a card and play again immediately or later.

O2308
IMPORTÉ PAR NOVELCA, 5355, BOUL. DES GRADINS, QUÉBEC (QUÉBEC) CANADA G2J 1C8

GUIDE D'UTILISATION

11003227

Jeu de Tock Game

RÈGLEMENTS

Un jeu de 52 ou 54 cartes est requis (non inclus).

Se joue à 2 joueurs ou à 4 joueurs (2 équipes de 2 joueurs).

Le but du jeu est d'être le premier (ou la première équipe) à avoir rentré ses billes à la « maison ».

DISTRIBUTION DES CARTES :
Chaque joueur pige une carte dans le paquet. La personne qui pige la carte la plus basse pourra jouer en premier et distribuer les cartes. Pour commencer, 5 cartes sont distribuées à chaque joueur. Les joueurs jouent une carte par tour. Une fois ces 5 cartes jouées, le joueur qui distribue doit redonner 4 cartes à chacun et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le paquet ait été distribué. Un autre joueur distribuera ensuite.

Note : si vous jouez avec la variante joker à la fin de la 3^{e} donne, il restera 2 cartes non distribuées. Ces deux cartes sont remélangées avec les cartes jouées avant redistribution.

DÉBUT DE LA PARTIE :
Toutes les billes se trouvent dans les camps de départ (en rouge). Les deux équipes sont diamétralement opposées. Pour sortir du camp, il faut posséder un roi ou un as. Si le joueur ne dispose ni de roi ni d'as et qu'il ne peut avancer de bille, il doit jeter une de ses cartes et passer son tour. En revanche le joueur est toujours obligé de jouer ses cartes même si cela le désavantage. On déplace ses billes selon la valeur de la carte que l'on vient de jouer.

DÉROULEMENT :
Toutes les billes qui sont dans le camp de départ ou d'arrivée sont intouchables par les autres. Une bille qui vient de sortir (case de départ) est immunisée : elle ne peut être déplacée, prise ou dépassée tant que son possesseur ne l'a pas décidé (blocage). On dépasse les autres billes sans effet sauf avec le roi qui mange tout sur son passage. Il est interdit de repasser sur sa case de départ, ni dans un sens ni dans l'autre. Si l'on tombe sur une intersection (case 7), on peut sauter, dans le sens du déplacement, jusqu'à la case 7 suivante.

En avançant ses billes, un joueur peut passer par-dessus ses propres billes et celles de ses adversaires, à l'exception des billes sur les cases de départ, qui sont intouchables. Les prises se font en finissant sur une case occupée par l'adversaire, la bille prise retourne dans son camp de départ et recommence. Il peut arriver qu'un joueur prenne sa propre bille (puisqu'il est toujours obligé de jouer ses cartes). Le roi permet d'avancer de 13 cases et de prendre toutes les billes présentes sur son passage, elles sont alors remises départ.

ENTRÉE DES BILLES :
Pour entrer dans la maison, le joueur doit réussir à tomber directement sur un des 4 emplacements. Dans la 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 la maison. Fin de la partie : La personne ou l'équipe gagnante est celle qui réussit à rentrer toutes ses billes dans la maison en premier. Si vous jouez en équipe, quand un joueur a rentré toutes ses billes dans sa maison, il joue ses cartes pour faire avancer les billes de son partenaire. Il est interdit d'entrer dans la maison en reculant.

VALEURS DES CARTES :

As : avance de 1.

Roi : avance de 13 et mange tout sur son passage.

Dame : avance de 12.

Valet : il permet d'échanger n'importe quelle de ses billes avec une autre sur le plateau (sauf une qui est sur sa case de départ). Il est possible d'échanger deux de ses propres billes.

2 à 10 : permet d'avancer le même nombre de cases que la valeur de la carte. Exemple : Un 8 permet d'avancer de 8 cases.

VOICI DES RÈGLES OPTIONNELLES POUR JOUER AVEC UN DÉFI SUPPLÉMENTAIRE :

7 : peut être décomposé, c'est-à-dire que l'on joue par exemple 4 avec une bille et 3 avec une autre ou 3 + 2 + 1 + 1 avec nos quatre billes.

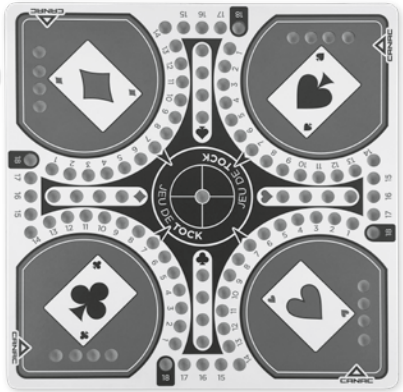
5 : vous oblige à faire avancer de 5 une bille adverse de votre choix et vous autorise à lui faire franchir sa case de départ.

4 : vous oblige toujours à reculer de 4 (si on vient juste de sortir et que l'on recule, le tour est déjà fait et on peut rentrer au prochain coup dans la maison).

Variante avec joker (jeu de 54 cartes) : le joker permet de sortir une bille ou d'avancer de 18 cases. Lorsqu'un joueur joue un joker, il pige une autre carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.

USER GUIDE
11003227

Jeu de Tock Game



RULES

A pack of 52 or 54 cards is required (not included).
Can be played by 2 or 4 players (2 teams of 2 players).
The goal is to be the first player or team to place all the marbles at "home".

DISTRIBUTION OF CARDS:
Each player picks a card. The lowest card indicates the starting player and dealer. To start, 5 cards must be distributed to each player. Taking turns, each player plays one card. Once those 5 cards are played, the distributor gives again 4 cards to each player and so on until the whole deck of cards has been distributed. Another player can distribute then.

Note: If you play with the joker version, at the end of the 3rd round of distribution, there will remain 2 cards. Those two cards must be mixed with all the other cards before redistribution.

STARTING THE GAME:
All the marbles must be placed into the starting zones (red). If you play in teams, place yourselves across each other. To move out of your starting zone, you need a king or an ace. If a player does not have a king or an ace and cannot move a marble, he or she must discard one card and skip a turn. However, the player must always play the cards in hand even if it's a disadvantage. The marbles are moved according to the value of the cards you play.