

# SUPER TOCK

## CONTAINS :

- 1 wooden game board
- 16 marbles of 4 different colors (or wooden pins depending on the model)
- 24 marbles of 6 different colors (for the 6 player Tock)

Âges : 6 and up.  
Requires a deck of cards (not included).

## GAME RULES

### Number of players :

2 to 4 players or in teams (regular Tock)  
2 to 6 players or 3 teams of 2 (6 player Tock)

### Set-up for play :

Number of cards to be dealt : 52.

#### When the game is played by 4 players :

5 cards are dealt on the first turn, 4 cards on each of the two following turns. And then, the cards are shuffled once more to continue the play.

#### When the game is played by 3 players :

5 cards are dealt on the first turn, 4 cards on each of the 3 following turns and the last card is discarded.

#### When the game is played by 2 players :

5 cards are dealt on the two first turns, 4 cards on each of the four following turns.

#### \*Special rule when the game is played by 6 players :

4 cards are dealt on each of the two first turns, and then, the cards are shuffled once more to continue to play.

### Value of the cards :

**The Ace :** Allows to start or to move forward one space at any time.

**The King :** Allows to start or to move forward 1 3 spaces at any time.

**The Queen :** Allows to move forward 12 spaces.

**The Jack :** Allows to move forward 11 spaces.

**Cards from 2 to 10 :** Allow to move forward according to the value of the card.

### Object of the game :

Make a complete round of the game board by starting on the space marked "18" (Start), in order to succeed in placing your 4 marbles on the space called "Home" (see illustration) which is numbered 1.2.3.4., and in front of every player.

### The play :

The player must have in his hand an **Ace** or a **King**. If a player does not have any of these 2 cards, he must place his cards in the centre of the game board and wait for the next deal.



# SUPER TOCK

## CE JEU CONTIENT :

- 1 plateau de jeu en bois
- 16 billes de 4 couleurs différentes (ou chevilles de bois, selon le modèle)
- 24 billes de 6 couleurs différentes (pour Tock à 6 joueurs)

Âge : 6 ans et plus.

Nécessite un jeu de cartes (non inclus).

## RÈGLES DU JEU

### Nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs, ou en équipe (Tock régulier)

2 à 6 joueurs, ou 3 équipes de 2 (Tock à 6 joueurs)

### Préparatifs :

Nombre de cartes à distribuer : 52.

#### Lorsqu'on joue à 4 joueurs :

On remet 5 cartes au premier tour, 4 cartes aux deux tours suivants et on mêle à nouveau les cartes pour continuer la partie.

#### Lorsqu'on joue à 3 joueurs :

On remet 5 cartes au premier tour, 4 cartes aux trois tours suivants et on élimine la dernière carte.

#### Lorsqu'on joue à 2 joueurs :

On remet 5 cartes aux deux premiers tours, 4 cartes aux quatre tours suivants.

#### \*Règle spéciale lorsqu'on joue à 6 joueurs :

On remet 4 cartes aux deux premiers tours et on mêle les cartes à nouveau pour continuer la partie.

### Valeur des cartes :

**L'as :** Permet de débiter ou d'avancer d'un espace en tout temps.

**Le roi :** Permet de débiter ou d'avancer de 13 espaces en tout temps.

**La dame :** Permet d'avancer de 12 espaces.

**Le valet :** Permet d'avancer de 11 espaces.

**Cartes de 2 à 10 :** Permettent d'avancer selon la valeur de la carte.

### Le but du jeu :

Faire un tour complet du jeu en débutant sur l'espace «18» «Départ» afin de réussir à placer ses 4 billes sur la case «Maison» (voir illustration) numérotée 1. 2. 3. 4. qui se trouve devant chaque joueur.

### Pour débiter la partie :

Le joueur doit avoir dans sa main, un **as** ou un **roi**. Si un joueur ne possède ni l'un ni l'autre, il doit placer ses cartes au centre du plateau de jeu et attendre que les cartes soient distribuées à nouveau.





GOOD LUCK!

When a player has succeeded in placing all of his marbles in the space marked "Home", he can help his partner to play his marbles in order to win the game.

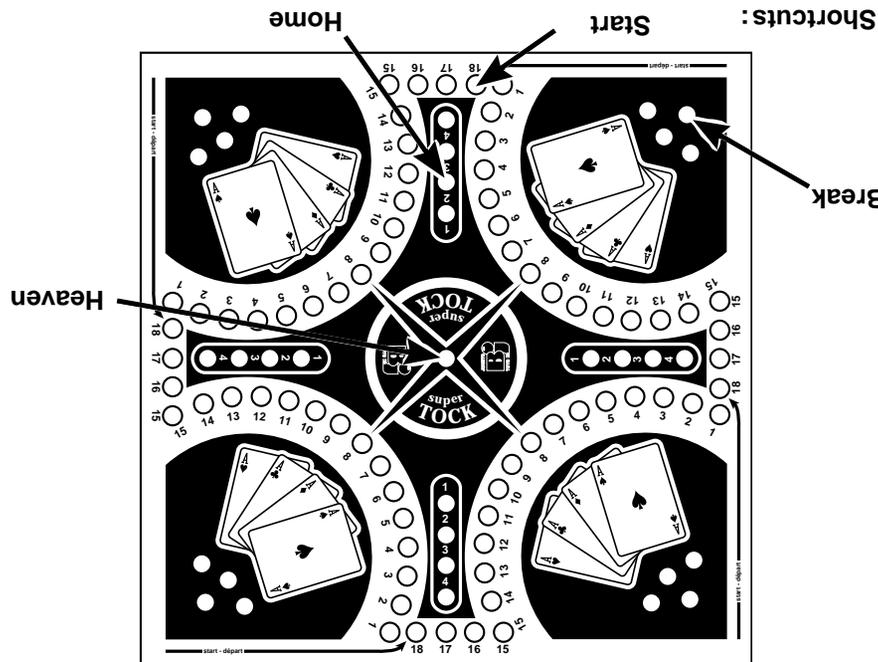
**When playing as a team (2 against 2) :**

- 1.: With a 4, one always goes back 4 spaces.
- 2.: With a 10, one exchanges a marble with the opponent of his choice; this allows the player to advance faster.
- 3.: With a Jack, the player to the left discards one card and skips his turn.

**Advanced rules for a greater challenge :**

When his marble stops on an "8", and with the help of an Ace, a 10 or a King, the player has the right to go to "Heaven" (see illustration). From "Heaven", it is possible to return to any "8" if you have an Ace, a 10 or a King. If an opponent's marble stops on one of the "8" or "Heaven", the rule mentioned in the paragraph Moving the marbles is applicable.

**Shortcuts :**

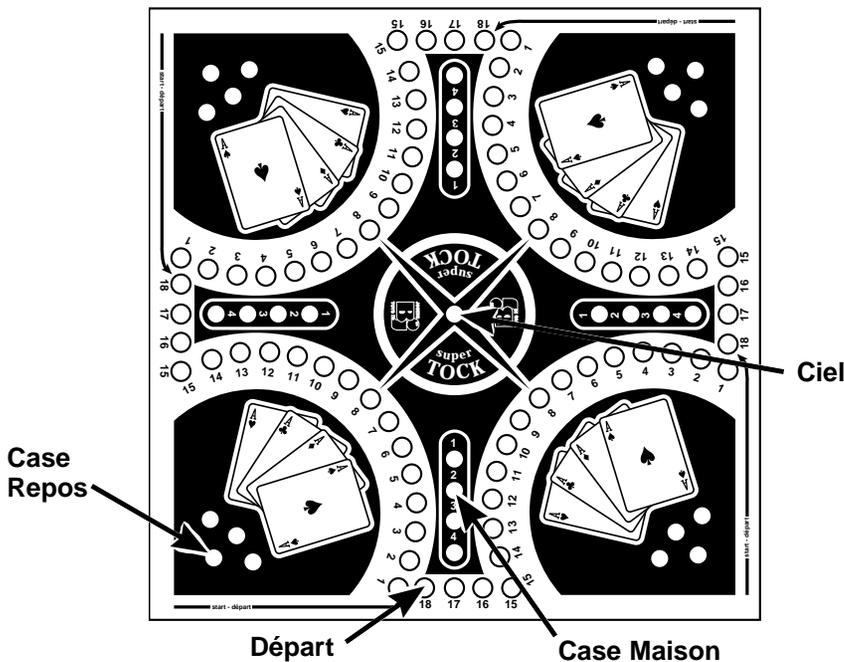


**Déplacement des billes :**

Si la bille d'un joueur s'arrête sur un espace déjà occupé, il retire la bille en place et la dépose dans la case 'Repos' du joueur, selon la couleur (voir illustration et note sur la case 'Repos'). Lorsqu'un joueur a plus d'une bille sur le plateau de jeu, il peut avancer celle qu'il désire. Sur le parcours, un joueur peut sauter par-dessus ses propres billes et celles des autres joueurs à l'exception de celles qui se trouvent dans la zone protégée (case 'Maison' numérotée 1. 2. 3. 4.).

**\* À propos de la case 'Repos' :**

Située à la gauche de chaque joueur, on y place les billes de sa couleur en attendant de les jouer. La flèche indique l'endroit du 'Départ' (voir illustration).



**Raccourcis :**

Lorsque la bille d'un joueur s'arrête sur un chiffre '8', il a le choix d'aller au 'Ciel' (voir illustration) à l'aide d'un **as**, d'un **dix** ou d'un **roi**.

Du 'Ciel', il est possible de retourner sur un '8', peu importe lequel, à la condition d'avoir un **as**, un **dix** ou un **roi**.

Si la bille d'un adversaire se trouve sur l'une des positions '8' ou 'Ciel', la règle mentionnée au paragraphe Déplacement des billes s'applique.

**Règle stratégique pour accroître le défi :**

- 1. : Avec un 4, on recule toujours de 4 espaces.
- 2. : Avec un 10, on échange une bille avec l'adversaire de son choix. Ceci permet d'avancer plus rapidement.
- 3. : Avec un valet, le joueur de gauche élimine une carte et passe son tour.

**Lorsqu'on joue en équipe (2 contre 2) :**

Lorsqu'un joueur a réussi à placer toutes ses billes dans la case 'Maison', il peut aider son partenaire à jouer les siennes dans le but de gagner la partie.

**BONNE CHANCE!**



This is the space to the left of each player, where the marbles are placed waiting to be played. The arrow indicates the starting point (see illustration).

**\* Concerning the space marked "Break"**  
 a player can jump over his own marbles and the ones belonging to the other players, except for those that are in the protected zone called "Home" numbered 1,2,3,4. If one player's marble stops on an occupied space, he must take away the marble from that space and place it in the space marked "Break" (see illustration and note on the space marked "Break") according to the color of the marble removed. When a player has more than one marble on the game board, he can move the one of his choice. On the track, a player can jump over his own marbles and the ones belonging to the other players, except for those that are in the protected zone called "Home" numbered 1,2,3,4.

**Moving the marbles :**