

Le tocq ou tock

Le but du jeu est de conduire ses 4 pions dans sa maison, et de les y ranger l'un derrière l'autre.

On circule sur la plateau dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf avec le 4)

Les valeurs des cartes

As	1 ou 11	Ou permet de faire rentrer son pion sur la piste
2	2	
3	3	
4	- 4	On recule de 4 cases
5	5	
6	6	
7	7	Peut être fractionné, mais doit être joué intégralement. Mange tout pion devant soi.
8	8	
9	9	
10	10	Le joueur suivant aura sa carte neutralisée (quelle qu'elle soit)
Valet		Oblige à échanger un de ses pions sur la piste avec celui d'un autre joueur, partenaire ou adversaire.
Dame	12	
Roi	13	Ou permet aussi de faire entrer son pion sur la piste.

Déroulement de la partie à quatre

- Choisir son(s) partenaire(s), s'asseoir en face. Normalement on tire au sort...
- Distribution une à une des cartes, un jeu de 52 cartes pour 4 joueurs en plusieurs donnes :
 - Trois donnes : 5 , puis 4, et 4 cartes
 - Échange d'une carte avec son partenaire juste après la donne, avant de commencer à jouer.
- Le joueur à gauche du donneur commence à jouer.
- On doit jouer obligatoirement « utile ».

Le pion sur sa case de sortie est inviolable, ni pris ni franchi par quiconque.

Quand on arrive juste sur la case d'un pion (partenaire ou adversaire) il est mangé (retour au départ).

Jouer à « la parlante » est prohibé...

Il est interdit de passer son tour si on possède une carte jouable, Si la carte jouée ne permet pas de faire entrer un pion en sa maison, il passe devant l'entrée et doit faire un nouveau tour.

Quand tous ses pions sont entrés, on continue à jouer avec les pions de son partenaire.

Les gagnants ont rentré leurs 8 pions dans leurs maisons respectives les premiers.

