🎲 TOC à 2 – Règles Familiales en 2 minutes

(Version débutant – Mode Duel – PITCHENAS)

Ces règles "starter 2 minutes" offrent une prise en main immédiate du jeu. *Elles présentent les mécanismes essentiels afin de permettre une mise en place rapide et une première partie fluide. Elles ne couvrent toutefois pas l'ensemble des situations possibles. Pour toute précision, cas particulier ou approfondissement, les règles complètes constituent la référence.* ***La fiche Pouvoir des cartes est indispensable : elle détaille les effets de chaque carte et complète ces règles simplifiées.***

🎯 But du jeu

Rentrer vos **8 billes** (vos deux couleurs opposées). Le premier joueur qui rentre ses 8 billes gagne.

🧩 1. Mise en place

Chaque joueur choisit **2 couleurs opposées** sur le plateau. Placez vos 8 billes dans leurs **cases d'attente**. Mélangez les cartes (sans les jokers).

Le donneur distribue :

- **5 cartes** au premier tour,
- **4 cartes** aux tours suivants,
- **5 cartes** au dernier tour de la donne.

Le centre du plateau sert de **défausse**. A chaque distribution de carte vous devez échanger une carte avec votre adversaire face cachée.

🔄 2. Déroulement d'un tour

À votre tour, vous pouvez :

- **jouer une carte**,
- **ou ne pas jouer**, tant que vous **défaussez une carte**.

Vous jouez la carte **entièrement**, avec **une seule de vos deux couleurs**.

Si aucun mouvement n'est possible → **défausse**.

🏁 3. Sortir une bille

Pour sortir une bille, il faut jouer : 👉 **As, Dame ou Roi**

La bille est placée sur sa **case de départ**. Une bille sur sa case de départ devient un **pieu**.

Un pieu :

- bloque le passage,
- ne peut pas être dépassé,
- ne peut pas être éliminé,
- ne peut pas être échangé.

➡️ 4. Déplacements

- On avance dans le sens des aiguilles d'une montre.
- On peut dépasser toutes les billes **sauf les pieux**.
- Le **7** élimine toutes les billes sur son passage (sauf les pieux).
- Le **10** échange une bille puis avance de 10 cases.

👉 En duel :

- Vous ne pouvez **pas** échanger avec vos propres billes.
- Un 10 n'est jouable que si l'on peut avancer de 10 après l'échange.
- **Pointage obligatoire** : gardez un doigt sur la case de départ pendant l'échange.

🏠 5. Entrer dans la zone d'arrivée

On entre uniquement en **avançant**, par la case de couleur. Il faut tomber **pile exact** sur une **case libre**, sans jamais **sauter une bille déjà rentrée** (pieu).

Une bille dans la zone d'arrivée devient un pieu et ne ressort plus.

💥 6. Élimination

Si vous arrivez sur une bille → elle retourne dans sa case d'attente. Même si c'est la vôtre.

Oui : **on peut éliminer ses propres billes**.

🤝 7. Particularités du duel

- Vous jouez **deux couleurs**, mais une carte = **une seule couleur**.
- Le **7** est fractionnable en deux mouvements maximums, avec les billes de la couleur jouée.
- Le valet annule le valet précédent et reporte son effet.

🏆 8. Fin de partie

Le premier joueur qui rentre **ses 8 billes** remporte la partie.

✨ **Voilà : vous pouvez jouer.** Les détails viennent naturellement en jouant. Pour les cas particuliers : 👉 consultez *« Vous avez un doute ? C'est ici ! »* 👉 et les **fiches individuelles des cartes**.