🎲 TOC à 3 – Règles Familiales en 2 minutes

(Version débutant – Mode 3 joueurs – Camp Commun – 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.***

****Avoir joué à une autre version avant peut vous aider à mieux appréhender la mécanique du jeu. ****

🎯 But du jeu

Chaque joueur doit rentrer **ses 4 billes**. Une 4e couleur sert de **camp commun**, joué **uniquement avec les cartes de pique**.

> Le camp commun agit comme un quatrième joueur neutre : il peut aider, bloquer ou provoquer un PAT.

👉 Si un joueur rentre ses 4 billes → **il gagne**.
👉 Si le camp commun rentre ses 4 billes → **PAT** (égalité personne ne gagne).

🧩 1. Mise en place

Faites un **tirage au sort** pour attribuer les couleurs aux joueurs. La 4e couleur devient le **camp commun** (piques).

Placez les 4 billes de chaque joueur + les 4 billes du camp commun dans leurs **cases d'attente**.

Mélangez les cartes (sans les jokers). Le donneur distribue :

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

À chaque distribution de carte chaque joueur doit mettre une carte de sa main sur la table. Les cartes sont mélangées et à tour de rôle vous en reprenez une face cachée.

Au dernier tour, **la dernière carte du paquet** est révélée sur la défausse. Le centre du plateau sert de **défausse**.

> Exemple : vous recevez 6 cartes, vous en posez 1 au centre, les 3 cartes sont mélangées, puis chacun en reprend une au hasard.

🔄 2. Déroulement d'un tour

À votre tour, vous pouvez :

- **Jouer une carte**,
- **Ou choisir de ne pas jouer, à condition de défausser une carte.**

Vous jouez la carte **entièrement**, avec :

- Votre couleur,
- Ou le **camp commun**, uniquement si la carte est un **pique**.

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 **7** est **fractionnable en 2 mouvements maximum**, avec les billes de la **même couleur**.
- Le **10** échange une bille puis avance de 10 cases.

👉 **Spécificités piques / camp commun :**

- Les **piques** ne servent qu'à jouer le **camp commun**.
- Le **10 de pique** se joue **à partir d'une bille du camp commun**, et peut échanger avec **n'importe quelle autre couleur**.
- Le **valet de pique** s'applique au **joueur suivant (pas au camp commun)**.

🏠 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.
👉 **Le camp commun peut éliminer n'importe quelle bille**, comme une couleur normale.

🤝 7. Jouer le camp commun (cartes de piques)

Le camp commun ne peut être joué qu'avec les cartes de pique.

- Les piques ne servent **jamais** à jouer votre propre couleur.
- Le camp commun peut aider… ou gêner tout le monde, vous pouvez même vous en servir pour faire perdre tout le monde si vous jugez que vous êtes cuit.
- Si le camp commun rentre ses 4 billes → **PAT**.

  Conseil : Ne jouez pas les piques par défaut, mais essayez d'en tirer profit cette couleur est bien plus puissante qu'il n'y paraît.

🏆 8. Fin de partie

- Un joueur rentre ses **4 billes → il gagne**.
- Le camp commun (piques) rentre ses 4 billes → **PAT**.

✨ **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**.