# 🎲 TOC à 4 – Règles Familiales en 2 minutes

*(Version débutant – Mode 4 joueurs – 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

Faire entrer **vos 4 billes** dans votre zone d'arrivée. En mode 4 joueurs : **8 billes pour l'équipe**.

## 🧩 1. Mise en place

- Chaque joueur place ses 4 billes dans ses cases d'attente.
- Mélangez les cartes (sans les jokers).
- Le donneur distribue :
  - **5 cartes au premier tour**,
  - **4 cartes aux tours suivants**.
- Le centre du plateau sert de **défausse**. A chaque distribution de carte vous devez échanger une carte avec votre partenaire face cachée.

## 🔄 2. Déroulement d'un tour

1. **Tour de table** : chacun joue **une carte**, dans le sens horaire. Le joueur à gauche du donneur commence.
2. **On joue la carte entièrement** : sortir, avancer, reculer… Si aucun mouvement n'est possible → **on défausse**.
3. **On joue ainsi jusqu'à épuisement de ses cartes puis le donneur redistribue jusqu'à la fin du paquet**. On change de donneur ensuite.

## 🏁 3. Sortir une bille

Pour sortir une bille, il faut jouer : 👉 **As, Dame ou Roi.** Une carte utilisée pour sortir ne peut être utilisée pour avancer (on sort ou on avance)

La bille est placée sur sa **case de départ**. Et c'est important : 👉 **une bille sur sa case de départ devient un pieu** Un pieu **bloque le passage**, ne peut pas être dépassé, ni éliminé.

C'est la base de la stratégie de blocage du TOC.

# ➡️ 4. Déplacements

- On avance **dans le sens des aiguilles d'une montre**.
- On peut dépasser toutes les billes **sauf les pieux**.
- **Le 10** échange votre bille avec celle d'un autre joueur, puis avance de 10 cases.
- **Le 4** recule de 4 cases.

# 🏠 5. Entrer dans la zone d'arrivée

- On entre **uniquement en avançant**, par la case de couleur.
- Il faut tomber pile exactement. **On ne peut pas dépasser une bille dans la zone d'arrivée.**
- Une bille dans la zone d'arrivée devient un **pieu** et ne ressort plus.
- Si vous ne pouvez pas rentrer il vous faut poursuivre votre chemin et recommencer un tour.

# 💥 6. Élimination

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

**Le 7** élimine toutes les billes sur son passage (Vous, allié ou adversaires).

# 🤝 7. Jouer pour son partenaire

Quand vous avez rentré vos 4 billes, 👉 vous continuez à jouer vos cartes pour aider votre partenaire.

# 🏆 8. Fin de partie

- Vous gagnez la partie quand vos **8 billes sont rentrées entièrement.**

# ✨ Voilà : vous pouvez jouer.

Les détails viennent naturellement en jouant.