



## Jeu de Toc

JEU-25

### RÈGLES DU JEU de 2 à 4 joueurs

Originaire du Canada, le jeu de Toc reprend les principes du jeu des petits chevaux mais le déplacement des pions s'effectue avec un jeu de carte au lieu d'un lancer de dés.

#### LE JEU DE TOC SE JOUE DE 2 À 4 JOUEURS :

- 2 et 3 joueurs : chacun pour soi
- 4 joueurs : 2 équipes de 2 et les joueurs de chaque équipe se font face.

#### BUT DU JEU :

Être le premier (où à 4 la première équipe) à rentrer tous ses pions dans sa maison.

#### POSITION DE DÉPART :

Tous les joueurs placent leurs 4 pions sur leur camp de départ et l'on distribue 5 cartes face cachée à chaque joueur (on ne distribuera que 4 cartes par joueur lors des prochaines donnes).

#### DÉROULEMENT D'UN TOUR :

- Le joueur joue obligatoirement l'une de ses cartes face visible au milieu du plateau afin de déplacer ou bien faire entrer en jeu un pion.
- Lorsqu'un pion entre en jeu on le place sur la case 18 située devant le camp de départ du joueur.
- Si le joueur n'a aucun pion en jeu et ne possède pas de carte permettant d'en faire entrer un en jeu (*un AS ou un ROI*), OU qu'il ne peut déplacer aucun pion, alors, il doit obligatoirement se défausser d'une de ses cartes.

#### ACTIONS DES CARTES :

Lorsque vous jouez une carte, vous appliquez son action, pour les cartes proposant plusieurs actions vous ne pouvez en jouer qu'une seule au choix :

**AS** : ..... avancez un pion de 1 case **OU faire entrer un pion en jeu.**

**ROI** : .... avancez un pion de 13 cases **OU faire entrer un pion en jeu.**

*lorsqu'on se déplace avec un ROI on capture tous les pions sur son passage (cf "capture de pions")*

**DAME** : avancez un pion de 12 cases.

**VALET** : échangez l'emplacement d'un de vos pions avec celui d'un autre joueur *sauf ceux positionnés sur une case 18.*

**7** : ..... avancez au total de 7 cases, ce déplacement peut-être **décomposé** sur 1, 2, 3 ou 4 de vos différents pions; *exemple : le 1<sup>er</sup> pion avance de 2 cases, le 2<sup>nd</sup> de 1 case, le 3<sup>ème</sup> de 4 cases, le 4<sup>ème</sup> n'avance pas : 2+1+4+0=7*

**5** : ..... avancez un **pion adverse de 5 cases**, le pion peut dans ce cas franchir de nouveau sa case 18 de départ.

**4** : ..... **reculez de 4 cases**, si le pion venait de sortir (case 18) et qu'il recule alors on considère qu'il a déjà fait le tour du plateau. Il pourra donc rentrer dans sa maison au prochain tour. Il est cependant interdit de rentrer dans sa maison en reculant.

**10, 9, 8, 6, 3, 2** : avancez réciproquement de : 10 cases, 9 cases, 8 cases, 6 cases, 3 cases, 2 cases.

#### IMPORT:

SAS LEDELIRANT  
DIAZ ARNAUD  
12 rue Jean Courot  
44210 PORNIC

#### FABRICANT:

THAIWOODEN GAME CO.LTD  
49 M. 1 ROUNGWUADOAENG  
A. S ANKAMPHAENG  
CHIANGMAI 50130 THAILAND

**ATTENTION**



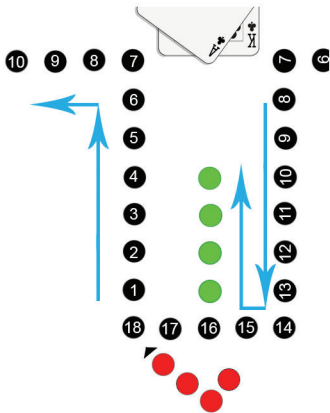
• NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS  
DE MOINS DE 3 ANS

• CONTIENT DE PETITES PIÈCES  
SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGÉRÉES

• NOTICE À CONSERVER  
POUR CONSULTATION ULTÉRIEURE

MADE IN THAILAND





● Camp de départ  
 Starting Field  
 Casilla de salida  
 Startfläche  
 Casella di partenza  
 Startkamp

● Maison  
 Home  
 Casa  
 Haus  
 Huis

## **GAME RULES • 2 to 4 players**

Originally from Canada, the game of Toc takes the principles of the Ludo game but moving the tokens is done with a pack of cards instead of a roll of the dice.

### **THE GAME OF TOC CAN BE PLAYED BY 2 TO 4 PLAYERS :**

- 2 and 3 players: each for himself
- 4 players: 2 teams of 2 and the players of each team sit opposite each other.

### **OBJECT OF THE GAME :**

Be the first (or with 4, the first team) to return all his tokens home.

### **STARTING POSITION :**

All players place their 4 tokens in their starting field • and are dealt 5 cards each face down (only 4 cards per player in the next game).

### **PLAYING THE GAME :**

- The player must play one of his cards face up in the middle of the board to move or bring a token into play.
- When a token comes into play, it is placed on the field 18 in front of the starting position.
- If the player has no token in play and does not have a card to enter one in play (an Ace or King), OR he cannot move any token, then he must be forced to discard one of his cards.

### **CARD ACTIONS :**

When you play a card, you apply its action, with cards with multiple actions you can only play one of them:

**ACE :** .... advance a token 1 field OR **bring a token into play.**

**KING :** .... advance a token 13 fields and capturing all the tokens in your path OR **bring a token into play.**

**QUEEN :** advance a token 12 fields.

**JACK :** .. swap the location of one of your tokens with that of another player, except for those placed on a field 18.

**7 :** ..... advance in total of 7 fields, this move **can be shared** by one, two, three or four of your different tokens;  
*example: 1<sup>st</sup> token advances 2 fields, the 2<sup>nd</sup> 1 field, the 3<sup>rd</sup> 4 fields, the 4<sup>th</sup> does not advance (2 +1 +4 +0 = 7)*

**5 :** ..... must **advance an opponent's token 5 fields**, in this case the token can pass its starting field 18 again.

**4 :** ..... **move back 4 fields**, if the token has just started (field 18) and moves back then it is considered that it has already gone around the board. It will be able to return home at the next turn.  
It is forbidden, however, to return home by moving backward.

**10, 9, 8, 6, 3, 2 :** advance reciprocally from: **10 fields, 9 fields, 8 fields, 6 fields, 3 fields, 2 fields.**

### **NOTES ON CARDS :**

- When all the players have no more cards left in their hands, deal 4 more cards to each player.
- When playing in teams, after each new card has been dealt, the partners of each team exchange 1 card of their hand face down.

### **CAPTURING THE TOKEN :**

- If a player finishes a move on a field occupied by another token, it is then "captured" and returns to the starting field of the player to whom it belongs even if it is one of his own tokens or one belonging to his teammate.
- When a player plays a King, he advances one of his tokens 13 fields AND "captures" all the tokens he passes in his way.
- For all other cards, if a token passes other tokens they are NOT captured.
- If a token has just come into play (and is therefore placed in the field number 18) OR a token has entered home, then it can NOT be captured.

### **SPECIAL MOVES :**

- If you finish the move of one of your tokens on one of the "7" fields on the board, you can then move this one onto the next 7 field on the board.
- To bring a token home, a player must move an exact number of fields to finish on one of his 4 home fields.
- A token returned home cannot come out or overtake another token. It can, however, continue to advance on its home fields.
- As a team, when a player has returned all his tokens home, he then plays his cards in order to advance the tokens of his partner.

## **REGLAS DEL JUEGO · 2 a 4 jugadores**

Originario de Canadá, el juego de Toc se basa en el juego francés «Jeu des petits chevaux», pero las fichas se mueven con un juego de cartas en lugar de tirando los dados.

### **EL JUEGO DE TOC ES PARA 2 A 4 JUGADORES :**

- 2 y 3 jugadores: todos contra todos
- 4 jugadores: 2 equipos de 2 jugadores, un equipo contra otro.

### **OBJETIVO DEL JUEGO :**

Ser el primer jugador (o el primer equipo) en llevar todas las piezas a casa.

### **POSICIÓN DE SALIDA :**

Todos los jugadores colocan sus 4 fichas en la casilla de salida y se reparten 5 cartas boca abajo a cada jugador (solo se repartirán 4 cartas por jugador en los siguientes turnos).

### **DESARROLLO DE UN TURNO :**

- El jugador debe jugar una de sus cartas boca arriba en el centro del tablero para mover o poner una ficha en la partida. Cuando una ficha entra en la partida, se coloca en la casilla 18 delante de la posición de salida del jugador.
- Si el jugador no tiene ninguna ficha en la partida y no tiene una carta para ponerla en la partida (un AS o un REY), o no puede mover ninguna ficha, entonces debe descartar una de sus cartas.

### **ACCIONES DE LAS CARTAS :**

Cuando se juega una carta, se aplica su acción. En cuanto a las cartas que tengan varias acciones, solo se podrá aplicar una acción, la que se quiera:

**AS :** ..... mueva una ficha 1 casilla o ponga una ficha en la partida.

**REY :** ... mueva una ficha 13 casillas comiéndose todas las fichas en su camino o ponga una ficha en la partida.

**REINA :** mueva una ficha 12 casillas.

**SOTA :** intercambie la ubicación de una de sus fichas por la de otro jugador, excepto las colocadas en la casilla 18.

**7 :** ..... avance 7 casillas, este movimiento puede dividirse entre una, dos, tres o cuatro de sus diferentes fichas ; por ejemplo: 1.<sup>era</sup> ficha avanza 2 casillas, 2.<sup>nda</sup> 1 casilla, 3.<sup>era</sup> 4 casillas y 4.<sup>ta</sup> no se mueve ( $2+1+4+0=7$ )

**5 :** ..... debe mover la ficha de un oponente 5 casillas, en cuyo caso la ficha puede cruzar de nuevo su casilla 18 de salida.

**4 :** ..... retroceda 4 casillas, si la ficha acaba de salir (casilla 18) y retrocede, se considerará que ya ha dado la vuelta al tablero. De esta forma, podrá entrar en casa en el siguiente turno. Sin embargo, no se permite entrar en casa retrocediendo.

**10, 9, 8, 6, 3 y 2 :** avance respectivamente: 10 casillas, 9 casillas, 8 casillas, 6 casillas, 3 casillas y 2 casillas.

### **OBSERVACIÓN SOBRE LAS CARTAS :**

- Cuando ninguno de los jugadores tenga cartas en las manos, se repartirán 4 cartas de nuevo a cada jugador.
- Cuando se juega en equipos, después de cada nuevo reparto de cartas, los jugadores de cada equipo intercambiarán 1 carta de su mano boca abajo.

### **COMER UNA FICHA :**

- Si una ficha termina en una casilla ocupada por otra ficha, la primera se «come» a esta última, y esta vuelve a la posición de salida del jugador correspondiente, incluso si es una de sus propias fichas o una del compañero de equipo.
- Cuando un jugador juega a un rey, avanza una de sus fichas 13 casillas y se «come» todas las fichas que haya en su camino.
- Para todas las demás cartas, la ficha que se mueva NO se comerá ninguna de las fichas que haya en su camino.
- Si una ficha acaba de entrar en la partida (y, por lo tanto, se coloca en la casilla 18) o una ficha ha entrado en casa, NINGUNA otra ficha podrá comérsela.

### **MOVIMIENTOS ESPECIALES :**

- Si una de sus fichas termina en una de las casillas «7» del tablero, podrá entonces moverla a la siguiente casilla 7 del tablero.
- Para meter una ficha en casa, el jugador debe avanzar un número exacto de casillas que le permita terminar en una de las 4 casillas de casa.
- Una ficha que haya entrado en casa no podrá salir ni comerse a ninguna otra ficha. Sin embargo, puede seguir avanzando por las casillas de casa.
- En equipo, cuando un jugador haya llevado todas sus fichas a casa, jugará sus cartas para avanzar las fichas de su compañero.

## **SPIELREGELN · 2 bis 4 Spieler**

Das aus Kanada stammende Spiel Tock basiert auf den Regeln des „Jeu des petits chevaux“, aber die Spielfiguren werden durch Spielkarten bewegt, anstatt zu würfeln.

### **DAS TOCK-SPIEL WIRD VON 2 BIS 4 SPIELERN GESPIELT :**

- 2 und 3 Spieler: jeder für sich selbst
- 4 Spieler: 2 Teams zu je 2 und die Spieler jeder Mannschaft stehen sich gegenüber.

### **ZIEL :**

Der Erste (oder bei 4 Spielern, das erste Team) sein, der alle seine Spielfiguren in sein Haus bringt.

### **STARTPOSITION :**

Alle Spieler legen ihre 4 Spielfiguren auf ihre Startfläche und jeder Spieler erhält 5 verdeckte Karten (bei den folgenden Kartenausgaben werden nur 4 Karten pro Spieler ausgeteilt).

### **ABLAUF EINER RUNDE :**

- Der Spielermuss eine seiner Karten aufgedeckt in die Mitte des Spielbretts legen, um eine Spielfigur zu bewegen oder ins Spiel zu bringen.
- Wenn eine Spielfigur ins Spiel kommt, wird er auf Feld 18 vor der Startfläche des Spielers platziert.
- Wenn der Spieler keine Spielfiguren im Spiel hat und keine Karte, um sie ins Spiel zu bringen (ein AS oder ein KÖNIG), ODER wenn er keine Spielfiguren bewegen kann, dann muss er unbedingt eine seiner Karten abwerfen.

### **KARTENAKTIONEN :**

Wenn Sie eine Karte spielen, wenden Sie die folgenden Aktionen an. Bei Karten mit mehreren möglichen Aktionen können Sie nur eine davon spielen:

**AS :** ..... Mit einer Spielfigur 1 Feld vorrücken ODER eine Spielfigur ins Spiel bringen.

**KÖNIG :** Mit einer Spielfigur 13 Felder vorrücken und dabei alle Spielfiguren auf dem Weg gefangen nehmen ODER eine Spielfigur ins Spiel bringen.

**DAME :** Mit einer Spielfigur 12 Felder vorrücken.

**BAUER :** Die Position einer Ihrer Spielfiguren gegen die eines anderen Spielers austauschen, *ausgenommen die auf einem Feld 18.*

**7 :** ..... Insgesamt 7 Felder vorrücken, dieser Zug kann auf einen, zwei, drei oder vier der **verschiedenen** Spielfiguren aufgeteilt werden; *Beispiel: 1 Spielfigur rückt 2 Felder vor, die zweite 1 Feld, die dritte 4 Felder, die vierte bewegt sich nicht (2+1+4+0=7)*

**5 :** ..... Sie müssen eine **gegnerische Spielfigur um 5 Felder** vorrücken, in diesem Fall darf die Spielfigur ihr Ausgangsfeld 18 wieder überschreiten.

**4 :** ..... **4 Felder zurückgehen**, wenn die Spielfigur gerade ins Spiel gekommen ist (Feld 18) und sie zurückgeht, wird davon ausgegangen, dass sie bereits eine Runde gemacht hat. Damit kann sie in der nächsten Runde nach Hause gehen. Es ist jedoch verboten, rückwärts ins Haus zu gehen.

**10, 9, 8, 6, 3, 2 :** jeweils vorrücken um: 10 Felder, 9 Felder, 8 Felder, 6 Felder, 3 Felder, 2 Felder.

### **HINWEISE ZU DEN KARTEN :**

- Wenn alle Spieler keine Karten mehr in der Hand haben, werden jedem Spieler wieder 4 Karten ausgeteilt.
- Wenn Sie in Teams spielen, tauschen die Partner jedes Teams nach jeder neuen Kartenausgabe eine Karte verdeckt aus.

### **SPIELFIGUR GEFANGEN NEHMEN :**

- Wenn Sie einen Zug auf einem Feld beenden, das von einer anderen Spielfigur besetzt ist, wird diese „gefangen genommen“ und kehrt auf das Startfeld des Spielers zurück, zu dem sie gehört, auch wenn es sich um eine seiner eigenen Spielfiguren oder die eines seiner Teamkameraden handelt.
- Wenn ein Spieler einen König spielt, rückt er eine seiner Spielfiguren 13 Felder vor UND werden alle Spielfiguren „gefangen genommen“, die er auf seinem Weg passiert.
- Bei allen anderen Karten gilt, dass, wenn eine Spielfigur andere Spielfiguren passiert, diese NICHT gefangen genommen werden.
- Wenn eine Spielfigur gerade ins Spiel gebracht wurde (und somit auf Feld Nummer 18 steht) ODER eine Spielfigur ins Haus gegangen ist, darf diese NICHT gefangen genommen werden.

### **SPEZIELLE BEWEGUNGEN :**

- Wenn Sie eine Ihrer Spielfiguren auf eines der „7“-Felder auf dem Spielfeld bewegt haben, können Sie diese auf das nächste 7-Feld auf dem Spielfeld vorrücken.
- Um eine Spielfigur ins Haus zu bekommen, muss ein Spieler eine genaue Anzahl von Feldern vorrücken, so dass er auf einem der 4 Felder des Hauses landet.
- Eine Spielfigur, die das Haus betreten hat, darf dieser weder verlassen, noch über eine andere Spielfigur bewegt werden. Sie kann jedoch auf den Feldern des Hauses weiter vorrücken.
- Wenn im Team gespielt wird und ein Spieler seine Spielfiguren ins Haus gebracht hat, spielt er seine Karten anschließend, um die Spielfiguren seines Partners vorrücken zu lassen.

## **REGOLE DEL GIOCO • 2 a 4 giocatori**

Originario del Canada, il gioco del Toc utilizza i principi del gioco francese "gioco dei piccoli cavalli", ma lo spostamento delle pedine viene effettuato con un gioco di carte anziché lanciando i dadi.

### **IL GIOCO DEL TOC VA DA UN MINIMO DI 2 A 4 GIOCATORI :**

- 2 e 3 giocatori: ognuno gioca per sé
- 4 giocatori: 2 squadre di 2 e i giocatori di ogni squadra si affrontano reciprocamente.

### **SCOPO DEL GIOCO :**

Essere il primo (oppure, se a 4, la prima squadra) a portare tutte le proprie pedine nella sua casa.

### **POSIZIONE INIZIALE :**

Tutti i giocatori posizionano le loro 4 pedine nella casella di partenza - e a ogni giocatore vengono distribuite 5 carte a faccia in giù (nei turni successivi verranno distribuite solo 4 carte per giocatore).

### **SVOLGIMENTO DI UN TURNO :**

- Il giocatore gioca obbligatoriamente una delle sue carte a faccia in su al centro del tavoliere per muovere o far entrare in gioco una pedina.
- Quando una pedina entra in gioco, viene collocata sulla casella 18, situata davanti alla posizione di partenza del giocatore.
- Se il giocatore non ha alcuna pedina in gioco e non possiede una carta per metterla in gioco (un ASSO o un RE), OPPURE se non può muovere alcuna pedina, deve necessariamente scartare una delle sue carte.

### **AZIONI DELLE CARTE :**

Quando si gioca una carta, si applica la sua azione, per le carte che offrono diverse azioni si può scegliere di giocare solo una di esse:

**ASSO** : .. avanzare una pedina di 1 casella OPPURE far entrare una pedina in gioco.

**RE** : ..... avanzare una pedina di 13 caselle catturando tutte le pedine lungo il percorso OPPURE far entrare in gioco una pedina.

**DONNA** : avanzare una pedina di 12 caselle.

**FANTE** : scambiare la posizione di una delle proprie pedine con quella di un altro giocatore, ad eccezione di quelle posizionate su una casella 18.

**7** : ..... muovere in avanti per un totale di 7 caselle, questa mossa può essere suddivisa tra una, due, tre o quattro delle proprie pedine ; *esempio : 1 pedina avanza di 2 caselle, la seconda di 1 casella, la terza di 4 caselle, la quarta non avanza (2+1+4+0=7)*

**5** : ..... avanzare obbligatoriamente una pedina dell'avversario di 5 caselle; in questo caso la pedina può di nuovo attraversare la sua casella di partenza 18.

**4** : ..... retrocedere di 4 caselle, se la pedina è appena uscita (casella 18) e retrocede, si considera come se avesse già completato il giro del tavoliere. In questo modo, potrà rientrare nella propria casa al prossimo turno. Tuttavia, non è possibile rientrare nella casa retrocedendo.

**10, 9, 8, 6, 3, 2** : avanzare rispettivamente di : 10 caselle, 9 caselle, 8 caselle, 6 caselle, 3 caselle, 2 caselle.

### **NOTE RIFERITE ALLE CARTE :**

- Quando tutti i giocatori non hanno più alcuna carta in mano, vengono nuovamente distribuite 4 carte a ogni giocatore.
- Quando si gioca in squadra, dopo ogni nuova carta, i partner di ogni squadra scambiano 1 carta con la faccia rivolta verso il basso.

### **CATTURA DELLA PEDINA :**

- Se uno spostamento termina su una casella occupata da un'altra pedina, quest'ultima viene "catturata" e ritorna nella posizione di partenza del giocatore a cui appartiene, anche se si tratta di una delle sue pedine o se appartiene al suo compagno di squadra.
- Quando un giocatore gioca un Re, avanza una delle sue pedine di 13 caselle e "cattura" tutte le pedine che incontra sul suo percorso.
- Per tutte le altre carte, se una pedina supera altre pedine, queste ultime NON vengono catturate.
- Se una pedina è appena entrata nel gioco (ed è quindi posizionata sulla casella numero 18) OPPURE una pedina è rientrata nella sua casa, NON può essere catturata.

### **SPOSTAMENTI SPECIALI :**

- Se una delle pedine termina il suo spostamento in una delle caselle "7" del tavoliere, è possibile spostarla alla successiva casella 7 del tavoliere.
- Per far entrare una pedina nella sua casa, un giocatore deve effettuare uno spostamento di un numero esatto di caselle che gli permetta di finire su una delle sue 4 caselle "casa".
- Una pedina che sia entrata in casa non può né uscire né passare sopra un'altra pedina. Può, tuttavia, continuare ad avanzare sulle sue caselle "casa".
- In squadra, quando un giocatore ha portato tutte le pedine in casa, gioca le sue carte per far avanzare le pedine del suo compagno di gioco.

## **SPELREGELS • 2 tot 4 spelers**

Het Toc-spel, dat uit Canada komt, neemt de principes van het paardjesspel over, maar de verplaatsing van de pionnen wordt uitgevoerd met een kaartspel in plaats van met dobbelstenen.

### **HET TOC-SPEL WORDT GESPEELD DOOR 2 TOT 4 SPELERS :**

- 2 en 3 spelers: elk voor zich
- 4 spelers: 2 teams van 2 en de spelers van elk team bevinden zich tegenover elkaar.

**DOEL VAN HET SPEL :** de eerste (of met 4, het eerste team) zijn om al zijn pionnen in zijn huis te brengen.

### **STARTPOSITIE :**

Alle spelers plaatsen hun 4 pionnen op hun startkamp en elke speler ontvangt 5 kaarten met de afbeelding naar onder (bij de volgende deelbeurten worden er slechts 4 kaarten per speler gedeeld).

### **VERLOOP VAN EEN BEURT :**

- De speler speelt verplicht een van zijn kaarten met de afbeelding naar boven in het midden van het bord om een pion te bewegen of in het spel te brengen.
- Als er een pion in het spel komt, plaatst men die op veld 18 voor het startkamp van de speler.
- Als de speler geen enkele pion in het spel heeft en geen kaart heeft om er een in het spel te brengen (een AAS of een KONING), OF als hij geen pionnen kan bewegen, dan moet hij zich verplicht vaneen van zijn kaarten ontdoen.

### **ACTIES VAN DE KAARTEN :**

Wanneer u een kaart speelt, past u de actie ervan toe, bij kaarten met meerdere acties, kunt u slechts één naar keuze spelen :

**AAS :** ..... een pion 1 veld vooruit plaatsen OF een pion in het spel brengen.

**KONING :** een pion 13 velden vooruit plaatsen en alle pionnen onderweg slaan OF een pion in het spel brengen.

**DAME :** ... een pion 12 velden vooruit plaatsen.

**BOER :** ... de plaats van een van uw pionnen in de plaats van een pion van een andere speler plaatsen, behalve diegene die op veld 18 staat.

**7 :** ..... totaal 7 velden vooruitgaan, deze zet kan opgesplitst worden in één, twee, drie of vier van je verschillende stukken; voorbeeld : 1 pion gaat 2 velden vooruit, de tweede 1 veld, de derde 4 velden, de vierde gaat niet vooruit ( $2+1+4+0=7$ ).

**5 :** ..... je moet verplicht een pion van een tegenstander 5 velden vooruit zetten, de pion mag in dit geval zijn startvak 18 opnieuw voorbijkomen.

**4 :** ..... 4 velden teruggaan, als de pion net weg was (vak 18) en hij beweegt achteruit wordt ervan uitgegaan dat hij reeds een toer van het bord heeft gedaan. Hij kan dan dus bij de volgende toer zijn huis binnengaan. Het is echter verboden om bij het achteruitgaan het huis binnen te gaan.

**10, 9, 8, 6, 3, 2 :** respectievelijk vooruitgaan met: 10 velden, 9 velden, 8 velden, 6 velden, 3 velden, 2 velden.

### **OPMERKINGEN OVER DE KAARTEN :**

- Als alle spelers geen enkele kaart meer in de hand hebben, worden er opnieuw 4 kaarten aan elke speler gedeeld.
- Bij het spelen in teams verwisselen de partners van elk team na elke deelbeurt 1 kaart van hun hand met de afbeelding naar beneden.

### **HET VANGEN VAN EEN PION :**

- Indien u een zet beëindigt op een veld bezet door een ander stuk, wordt die laatste dan "gevangen" en keert hij terug naar het beginkamp van de speler waaraan hij behoort, zelfs als het een van zijn eigen pionnen is of een die aan zijn teamgenoot behoort.
- Wanneer een speler een Koning speelt, schuift hij een van zijn pionnen 13 velden op EN "vangt" hij alle pionnen die hij op zijn pad voorbijkomt.
- Voor alle andere kaarten wordt als een pion andere pionnen voorbijkomt, deze NIET gevangen.
- Als een pion net in het spel is gekomen (en zich dus op veld 18 bevindt) OF als er een pion in zijn huis is gekomen, dan mag deze NIET gevangen worden.

### **SPECIALE VERPLAATSIJGEN :**

- Indien een van uw pionnen zich na het verplaatsen op een van de "7"-velden op het bord bevindt, kunt u hem verplaatsen naar het volgende 7-veld op het bord.
- Om een pion in zijn huis te laten binnengaan, moet een speler zich een exact aantal velden verplaatsen zodat hij op een van zijn 4 thuisvelden kan eindigen.
- Een pion die zijn huis is binnengekomen mag niet terug naar buiten gaan, noch aan een andere pion voorbijkomen. Hij mag echter op zijn thuisvelden verdergaan.
- Wanneer een speler in een team al zijn pionnen in zijn huis heeft gebracht, speelt hij vervolgens zijn kaarten om de pionnen van zijn partner vooruit te helpen.