



TOK

Juego para 2 a 6 jugadores.

Contenido:

Tablero de TOK, 24 canicas (4 de cada color) y un mazo de cartas.

Objetivo:

Ser el primero en Mover las cuatro canicas de tu color de la banca (espacio alargado) a su Casa, en el sentido de las manecillas del reloj.

Preparación del juego:

Cada jugador selecciona un color de los 6 disponibles y coloca las canicas en la banca **Fig-1**.

Se determina por cualquier método al jugador que será el dealer, el dealer será transferido al jugador de la izquierda al terminar la ronda, en cada ronda el dealer repartirá 2 veces.

El dealer baraja el mazo de cartas sin jokers (52 cartas) y reparte empezando por la izquierda

Si juegan 6 jugadores el dealer repartirá 4 cartas a cada jugador.

Si son menos jugadores el dealer repartirá 5 cartas a cada jugador.

El juego:

El primer jugador en turno será el primero a la izquierda del dealer. Este jugador selecciona una de sus cartas y la pone al centro boca arriba, el jugador mueve la cantidad de espacios que equivale la carta. y enseguida el jugador a la izquierda hace lo mismo.

Cuando los jugadores ya no tengan cartas el mismo dealer repartirá por segunda vez.

Al termino de esta ronda el dealer nuevo será el que este a la izquierda, barajeara las cartas y repartirá las cartas a los jugadores.

Solo las canicas que salen de la banca están en juego y pueden mover la cantidad de espacios a la que equivale la carta.

Valores de las cartas:

- El **As** mueve un espacio o saca una canica del inicio y la pone en el circulo de arranque de su color.

En la **Fig-2** el rojo es el dealer y el azul saca una canica de su color y la pone en el circulo de arranque.

- El **K** mueve 13 espacios o saca una canica del inicio y la pone en el circulo de arranque de su color.

- La **Q** mueve 12 espacios.

- El **J** mueve 11 espacios o intercambia su canica por alguna otra canica de los jugadores que este en juego para quedar mas cerca de su casa y ahorrarse camino.

- **2, 3, 5, 6, 8, 9 y 10** mueven su valor en espacios en el sentido de las manecillas del reloj.

- El **4** mueve hacia delante o hacia atrás 4 espacios.

- El **7** mueve 7 espacios o tiene la opción de dividir los 7 espacios en dos movimientos.

Ejemplo, puede optar por mover una de sus canicas 5 espacios y otra canica 2 espacios.

Otras reglas:

- Cuando una canica cae exactamente sobre la canica de otro jugador, esta canica se regresa a la banca y tendrá que empezar de nuevo.

- Ningún jugador podrá pasar su turno, si tiene una carta para mover tiene que mover sus canicas.

- Para que una canica entre a su casa no le pueden sobrar espacios por mover y si fuera el caso tendrá que seguirse y dar otra vuelta. Ejemplo: El jugador rojo **Fig-3** para poder meter su canica, debería tener un 6, 5, 4 o 3. Si solo tiene para jugar cartas mayores al 7 tendrá que seguirse de frente y dar otra vuelta.
 - Todas las canicas que están dentro de su propia casa están a salvo y nadie puede comerse esas canicas.
 - Si todas las canicas están en la banca y no se cuenta con un As o un K, no participara en esa ronda Debe descartar todas sus cartas al centro y esperar a que le den de nuevo cartas, esperando tener un As o un K para poder salir.
 - Las canicas que estén dentro de su propia casa tendrán que acomodarse con un conteo exacto. Dentro de su casa las canicas no pueden saltarse entre sí. Ejemplo Fig-4
- El jugador rojo tendría que mover la primer canica un espacio.
Para que otra canica roja pudiera entrar al primer espacio rojo de su casa, esta canica no podría moverse 3 espacios, ya que no puede saltarse a su propia canica.

Jugada especial:

Se puede hacer una jugada especial de la siguiente manera: Sacando de la banca una de tus canicas y poniéndola en el espacio de arranque, esperar un 4 para moverte 4 espacios hacia atrás, esto dejaría tu canica lista para entrar a su casa **Fig-5**

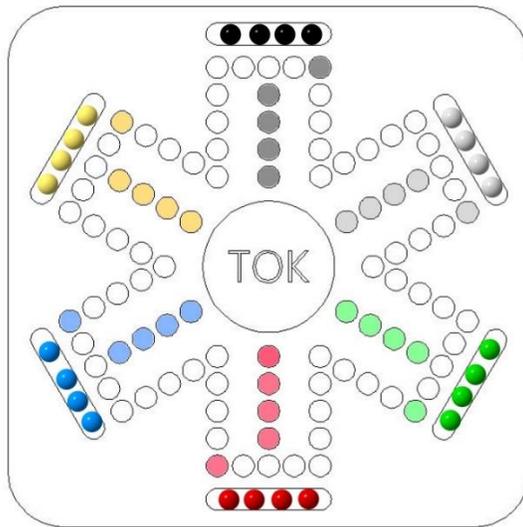


Fig-1

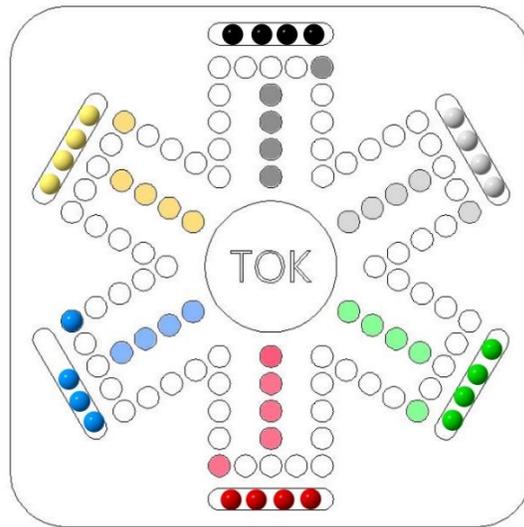


Fig-2

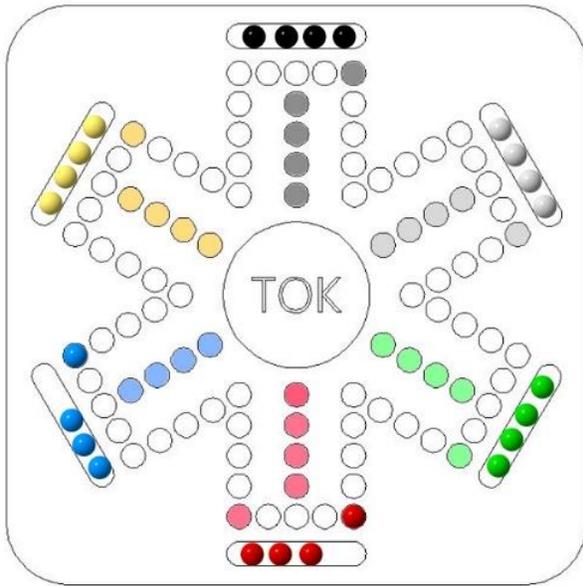


Fig-3

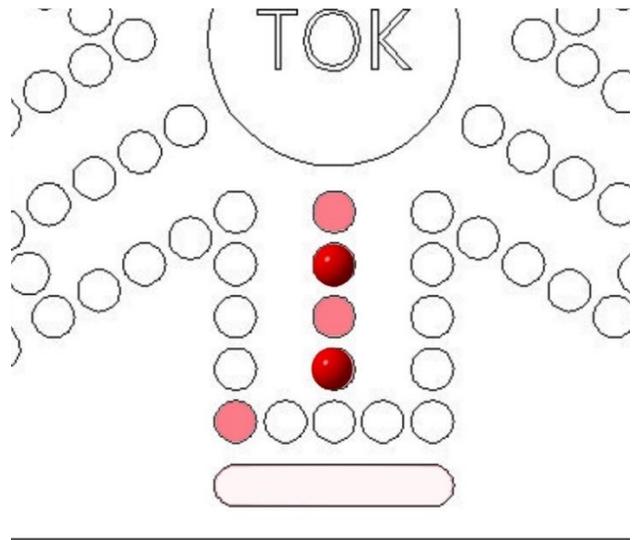


Fig-4

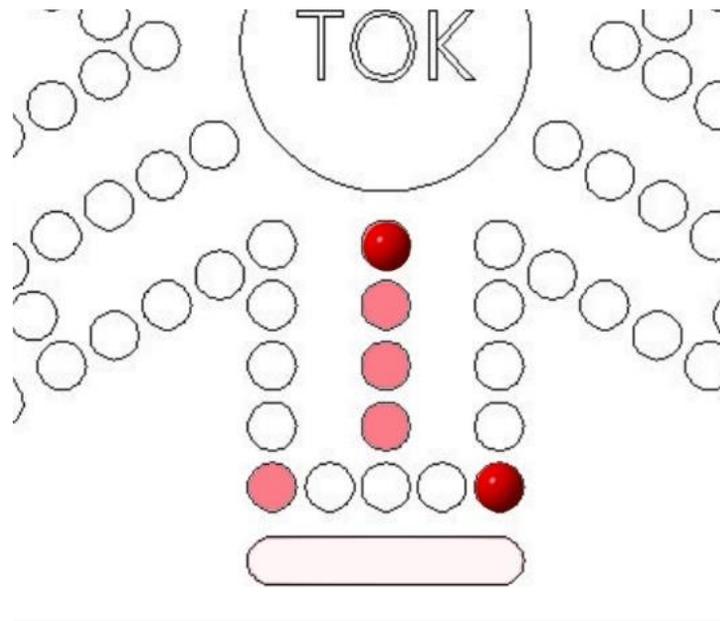


Fig-5