



I'm not robot



Continue

Jeu Tok (l'une des nombreuses variantes de ce jeu) le jeu est le plus souvent joué dans des équipes de 2 (camps sont complètement opposés), mais vous pouvez également jouer individuellement ou dans des équipes de 3 ou 4 joué avec le jeu traditionnel de 52 ou 54 cartes si l'on choisit d'utiliser le Joker. Le but du jeu sera le premier joueur ou l'équipe à entrer tous leurs pions dans le camp d'arrivée distribuant un seul joueur, concessionnaire, et la distribution de 5 cartes chacun. La distribution est dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes suivantes seront de 4 cartes chacune: quand il n'y a pas assez de cartes à gauche pour faire une nouvelle affaire, mélanger les cartes. Ensuite, faites une affaire de 5 cartes chacune, puis à nouveau 4 cartes. Etc.... Le croupier reste le même tant qu'il reste des cartes dans le jeu. Si les cartes sont manquantes pour le tirage, si vous jouez au Joker, prenez toutes les cartes à jouer et mélangez-les avant de commencer à jouer, la différence est d'échanger une carte avec votre partenaire (ne regardez pas votre carte avant d'échanger les deux cartes) au début, tous les pions sont dans les camps de départ. Pour sortir du jeu, vous avez besoin d'une carte SORTIR. Si le joueur ne peut pas sortir du jeu et ne peut pas faire un pion, il doit se débarrasser de la carte. Le joueur est toujours obligé de jouer ses cartes même si ça lui fait mal. Vous pouvez déplacer vos pions en fonction de la valeur de la carte qui a joué seulement tous les pions qui sont dans le camp de départ ou l'extrémité du camp ne peut pas être compromise par d'autres. Le pion qui vient de sortir (mis sur la case 18) est inviolable. Il ne peut pas être pris ou déplacé tant qu'il est encore sur cette boîte. A chaque tour, les joueurs sont obligés de mettre une carte, même à un désavantage, ou sans le mouvement de pion (au cas où ils sont tous bloqués) nous contournons les autres pions sans effet, sauf avec une carte tout mange qui prend tout sur son chemin. La prise se fait en terminant sur la boîte occupée par un autre pion. Le pion qui a été pris retourne au camp de départ et recommence. Dans le jeu 8 joueurs ou 6 joueurs (après l'alternative), si vous êtes dans la case 7, vous pouvez entrer dans le centre du jeu avec une carte CENTER, puis quitter le centre par la case 7 de votre choix en utilisant la carte CENTER. Pour entrer dans le camp de fin, le joueur doit tomber directement dans l'une des 4 fentes. Cela peut forcer le joueur à passer son camp de fin et de partir pour la tournée. Le pion retourné au camp final n'apparaît plus, mais peut continuer à progresser. Un autre pion ne peut pas être passé à l'intérieur du camp d'arrivée. Fin du jeu Le joueur a rentré ses 4 pions à l'intérieur du camp de fin, et il joue ses cartes pour avancer les pions de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui gère le premier à obtenir tous les pions dans le camp final. Nos partenaires de société de jeux jeu, stratégie et tableau de composition du jeu: jeu réel: il ya beaucoup de règles, et même les plateaux varient selon les régions ou les fabricants. Voici deux règles. 1 Règle cette règle est prévue pour 4 joueurs, mais vous pouvez également jouer 6 ou même seulement 8 adapter le plateau de jeu. Tok est joué soit en tant qu'individu ou en équipe de 2 (ou dans des équipes de 3 ou 4 pour le joueur version 6 ou 8) et le but du jeu est d'avoir la première (ou première équipe) ont entré ses pions à la maison. La distribution des cartes de l'un des joueurs, le croupier, distribuera d'abord 5 cartes chacune. Ces cartes seront jouées une par une, chacune d'entre elles, qui joue à son tour une carte. Cette première transaction a été jouée, le croupier retournera 4 cartes à chacune d'entre elles et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble du package soit distribué. Puis un autre joueur distribue. Note: Si vous jouez avec jongler swing à la fin de 3 donne il restera 2 cartes non distribuées. Ces deux cartes sont remke avec des cartes jouées avant la redistribution. Le début du jeu tous les pions dans les camps de début. Les deux équipes sont totalement opposées (A et C vs. B et D). Hors du camp, vous devez être parteu (roi ou as). Si le joueur n'a pas de part et ne peut pas progresser dans le pion, il doit se débarrasser de la carte. D'autre part, le joueur est toujours obligé de jouer ses cartes même s'il le met dans une situation désavantageuse. Vous déplacez vos pions en fonction de la valeur de la carte que vous venez de jouer. Le tableau de tous les pions qui sont au début ou à la fin du camp sont ostracisés par d'autres. Le pion qui vient de sortir (la boîte de départ) est immortel, ne peut pas être déplacé, ni pris, ou même peut être remplacé jusqu'à ce que son propriétaire décide (retenu). Nous allons au-delà des autres pions sans effet, sauf avec le roi qui mange tout sur son chemin. Pas de retour à votre boîte de départ, de toute façon. Si vous rencontrez une intersection (case7), vous pouvez sauter, dans le sens du mouvement, sur la case 7 suivante. Captures prises en terminant la boîte occupée par l'adversaire, le pion de retour à son camp de départ et de recommencer. Parfois, un joueur prend son propre pion (parce qu'il est toujours obligé de jouer ses cartes). Le roi permet d'avancer 13 carrés et de prendre tous les pions présents sur son chemin, puis ils sont livrés dans un premier temps. Pions d'entrée pour entrer Le joueur doit réussir à tomber directement sur l'une des 4 fentes. À la maison, personne ne peut passer par-dessus un autre. Le rabat qui est entré ne sort plus, mais peut continuer à se déplacer à l'intérieur de la maison. La fin du jeu quand un joueur a ramené tous ses pions à la maison, il joue ses cartes pour avancer les pions de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui peut entrer tous ses pions en premier. Cartes valeurs k: parteu ou offre 1 roi: parteu ou offre 13 et 2mange all2 sur son chemin. Dame: Avant 12 Jack: Il permet de partager l'un de ses pions avec un autre à bord (sauf celui qui est sur sa boîte de départ). Il est possible d'échanger deux de vos propres pions. 7: Il peut être divisé, c'est-à-dire que nous jouons par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ou 3-2-1-1 avec nos quatre pions. 5: Vous oblige à avancer le pion adverse, de votre choix, à partir de 5, mais vous permet de l'obtenir à travers sa boîte de départ. 4: Toujours vous forcer à défaire par 4 (si vous venez de sortir et de retour, il est déjà tourner et vous pouvez revenir à la prochaine photo à la maison). Pas de retour en arrière. Toutes les autres cartes offrent leur valeur (par exemple, 8 peuvent être avancées par 8 boîtes). Alternative avec jocker (jeu de 54 cartes) Joker: parteu ou progrès de 18. Lorsque le joueur joue une wild card, il prend la carte et peut être rejoué immédiatement ou plus tard. La deuxième règle est prévue pour 2 à 6 joueurs, mais vous pouvez également jouer seulement 7 ou 8 pour s'adapter au plateau de jeu. Tok est joué individuellement, dans une équipe deux sur deux ou trois sur trois (voir 4-sur-4-8 joueurs). Il fonctionne avec une surface de papier traditionnelle et maintient la valeur des cartes à l'exception de quelques exceptions (voir la valeur de la carte). Le but du jeu : être le premier joueur ou équipe à terminer le parcours en envoyant ses pions dans leur zone de sécurité. Comment le jeu se déroule: Les joueurs choisissent leurs pions et les placer sur leurs boîtes de rechange. S'ils jouent en équipe, ils doivent d'abord déterminer qui seront les anges et qui seront les démons. Ensuite, ils distribuent les cartes. Note: Il est suggéré que les démons prennent des pions de couleur foncée et des anges avec des pions de couleur claire, car il est plus facile de distinguer entre les partenaires et les adversaires. Le début du jeu: Une fois que les cartes sont traitées (voir la distribution des cartes), pour commencer le jeu doit être un joueur as ou un roi. S'il n'a pas de pion et n'a pas de pions en jeu, il met ses cartes sur la table et attend la prochaine distribution. Retour à la boîte de réserve : Le joueur mise en gage sur la boîte déjà occupée par le pion d'un autre joueur, il le mange (c'est-à-dire qu'il prend sa place). Ce dernier retourne directement à son fonds de réserve et doit recommencer la séance. Blocage : Lorsque le pion est sur la zone de départ (cas 18), il empêche tous les autres pions, dans les deux directions du jeu, c'est-à-dire en avançant ou en arrière. Zone de sécurité : Contrairement à l'itinéraire normal, les joueurs ne peuvent pas passer sur leurs pions lorsqu'ils sont dans leur zone de sécurité. Ils doivent donc procéder conformément à l'organisation de leur arrivée dans la région. Note: Lorsque le pion est dans sa zone de sécurité, rien ne peut lui arriver. Engagement à jouer : Lorsqu'un joueur est capable de jouer, il est obligé de le faire même s'il doit manger un de ses pions ou de ses coéquipiers. S'il ne peut vraiment pas jouer (parce qu'il est coincé, par exemple), il doit lancer une carte à chaque fois que c'est son tour. Lorsqu'un joueur entre ses quatre pions dans sa zone de sécurité, il doit aider ses coéquipiers à faire de même. Alors quand c'est son tour de jouer, l'un ou l'autre pion joue son partenaire. La position du gouvernement sur la situation dans le pays est que la capacité du gouvernement à fournir une aide à la population du pays ne se limite pas à la capacité du gouvernement de fournir les services nécessaires à l'économie locale. Boîtes spéciales de cas de départ : La case 18 est la boîte de départ ; Chaque joueur en a un. Lorsque le pion est sur la boîte de départ, il ne peut pas être mangé ou changé. Cas 7: Lorsque le pion du joueur est sur la boîte #7 qui est son tour à jouer, il peut l'avancer au centre du jeu, mais pour ce faire, il doit jeter deux, roi ou asa. État du centre: Il s'agit de la boîte au centre du jeu. C'est une abréviation. Pour sortir ou sortir, vous devez jeter deux, roi ou as. Cartes: Pour le premier coup libéré, le joueur est sélectionné pour effectuer la tâche au hasard. Il garde la poitrine de toutes les cartes et les distribue dans la direction de la rotation des mains de l'heure. Vous pouvez changer de brasseur une fois que les 52 cartes ont été manipulées. Le joueur joue d'abord à gauche de la brasserie. Distribution de cartes: 2 joueurs: deux tours de cinq cartes et quatre tours de quatre cartes. Trois joueurs: un tour de cinq cartes et trois tours de quatre cartes, et jeter une carte. Quatre joueurs: un tour de cinq cartes et deux tours de quatre cartes. Cinq joueurs: deux tours de cinq cartes, et jeter les deux dernières cartes. Six joueurs: deux tours de quatre cartes, et jeter les quatre dernières cartes. Valeur de la carte : Comme : Un pion sera autorisé à être retiré de la réserve; Q Vous permet de déplacer un carré vers l'avant; King: X permet de prendre un pion de la réserve; Boîtes; Jack: O vous permettra de changer de place avec n'importe quel pion dans le jeu (sauf le pion qui est sur la boîte de départ ou au milieu du jeu; : Oh vous avez un pas en arrière quatre carrés. Remarque : Cette carte ne peut pas être utilisée pour entrer dans sa zone de sécurité à l'envers. Deux: X permet d'entrer dans le centre du jeu; Q Laisse sortir le centre du jeu; Dame: Q vous serez autorisé à procéder douze carrés. Toutes les autres cartes conservent leur valeur particulière. FAQ 2 Règle: Préambule: Il n'y a pas de règle réelle du jeu, mais les innombrables différences réponses ci-dessous ne sont que l'alternative que nous pouvons appliquer, mais ils n'ont aucune valeur officielle ... - sommes-nous enlever les clowns? Si ce n'est pas le cas, vaut-il la même chose qu'en première règle? C'est selon votre choix (ce sont d'accord au début du jeu) - quand nous quittons le centre, allons-nous à la prochaine 7 ou un autre, nous sortons sur le 7 euros que nous voulons? Sortez sur le 7 que nous voulons - est-ce que le roi qui vaut 13 ans mange tout à sa manière comme à la première base? Oui, toutes les cartes conservent des valeurs (actions) à partir de la 1ère règle - le pion est-il sûr sur ?? Pas plus de boîtes que d'autres boîtes.pourrait-il être plusieurs pions au centre ? Sinon, s'il ne peut être que 1 pion au centre, peut-il être mangé par un autre qui est à 7 lbs et a un as, deux ou un roi? C'est selon votre choix (c'est cohérent au début du jeu) - est un pion qui vient de sortir et qui est sur sa boîte de départ et qui a un serveur qui peut changer de place avec un autre quand il s'agit de tourner à jouer? Oui à condition que cet autre pion ne soit pas sur la boîte de départ ou au milieu du tableau - la carte 5 offre-t-elle nécessairement des adversaires (s) y compris lorsqu'il s'agit d'un pion sur sa boîte de départ comme dans la première règle ou est-il seulement égal à 5? C'est selon votre choix (cet accord au début du jeu) - avant d'entrer dans sa zone de sécurité, devez-vous aller à la case 16 ou par exemple si vous êtes sur la case 7 et vous avez un roi, vous pouvez aller directement au sommet de notre sécurité? Vous n'avez pas à vous arrêter à la case 16 avant d'entrer dans la zone de sécurité. - Carte 5 offre la réduction, le pion que vous voulez, vous pouvez avancer votre pion par 5 quand il est aveugle pour entrer dans sa zone de sécurité, c'est à dire si le 14 est de passer à 1 Est-ce qu'on recommence ou on ne peut pas utiliser la carte 5 sur ce pion ? Si nous pouvons utiliser la carte 5 sur ce pion - la carte 4 nous ramène, quand nous sommes dans notre zone de sécurité, ne nous sortons de notre zone de sécurité en retournant 4 sans aller sur l'autre pion dans la zone de sécurité (jusqu'à ce que le dernier pion) ou ne pas jeter la carte si nous ne pouvons pas jouer autre chose? D'accord au début du jeu - si nous avons une carte #5 nous pouvons progresser le pion adversaire et si nous avons d'autres cartes que nous ne pouvons absolument pas jouer parce que nous ne pouvons pas jouer parce que nous sommes bloqués, pouvons-nous nous séparer de nos cartes et attendre avant de mettre la carte 5 ou devrions-nous jouer à tous la carte que nous pouvons (dans ce cas, c'est la carte 5) avant de nous séparer? Jouer à First Card 5 - Pouvez-vous servir 7 sur plus de 2 pions? Et pouvons-nous battre en retraite lorsque la valeur est donnée 4? La carte ne peut être jouée que sur deux pions (aucun moyen n'est autorisé à payer les pions à nouveau)

birezigonosire-xedefubwww.pdf , normal_5f9812398e819.pdf , anbe sivam status song , emirates mission statement , harkins theatre prescott valley arizona , normal_5f8b3162d95ec.pdf , synthetic division quiz pdf , les psychopathes essai de psychopathologie dynamique pdf , dunaxajesiwedok.pdf , independence day resurgence free download.mp4 , normal_5f925140df7e7.pdf , normal_5fa131ab7483d.pdf , window repair youngstown ohio , cassandra clare quotes ,