

Spielregeln Tock

Tock wird in anderen Ländern unter anderem auch Toc (Frankreich), Dog (Schweiz, Deutschland) oder Keezen (Niederlande) genannt. Die den Spielen beigelegten Regeln weichen je nach Hersteller leicht voneinander ab.

Was ist Tock?

Tock ist ein Brettspiel, welches dem deutschen "Mensch ärger dich nicht" ähnelt. Statt zu würfeln benutzt jeder Spieler zum Ziehen seiner Steine Spielkarten. Dadurch wird das Glücksmoment stark reduziert und die Notwendigkeit geschickten Taktierens gesteigert. Insgesamt ist das Spiel durch den Karteneinsatz deutlich anspruchsvoller und viel unterhaltsamer!

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zu diesen Regeln.....	2
Was braucht man?.....	2
Ziel des Spiels.....	3
Startaufstellung.....	3
Erste Kartenverteilung (Runde 1).....	3
Kartentausch.....	4
Rundenbeginn.....	4
Kartenwerte und Einsatzmöglichkeiten.....	5
Steine schlagen.....	6
Blockade / Geschützter Stein.....	6
2. Runde und weitere Runden.....	7
Spielende.....	7
Die Karten mit Sonderfunktion im Detail:.....	8
Zusammenfassung der Besonderheiten beim Spiel mit 2, 3 oder 5 Spielern:.....	10
Spielvarianten.....	10

Vorwort zu diesen Regeln

Tock ist in Kanada und in der Schweiz sehr beliebt. Die Regeln der kanadischen Version unterscheiden sich in einigen Punkten deutlich von der Schweizer Version. Die Schweizer Regeln sind sehr ausgewogen und außerordentlich unterhaltsam. Zudem gehen die Schweizer sehr konsequent mit ihrem Regelwerk um, man kann von einer "Turnierordnung" sprechen, wie wir sie in Deutschland z. B. vom Skat her kennen. Es gibt nur ein Problem:

Unsere südlichen Nachbarn haben die unangenehme Eigenart, **ENTGEGEN DES UHRZEIGERSINNS** zu spielen! Zudem werden auch noch Murmeln statt Spielsteine benutzt! Daher bauen die Schweizer auch entsprechende Spezial-Spielbretter, die diese "Eigenarten" unterstützen.

Die nachfolgenden Regeln entsprechen den Schweizer Regeln. Sie können aber auf einem normalen kanadischen Spielbrett im Uhrzeigersinn mit normalen Spielsteinen gespielt werden.

Was braucht man?

- Ein Tock-Brett für 2-4 oder 5-6 Spieler. Beispiele:



Außerdem werden benötigt:

- je Spieler 4 Spielsteine in verschiedenen Spielerfarben
- ein Standard-Kartenset mit **110 Karten** (2 x 52 Karten + 6 Joker)



Ein Spiel dauert in der Regel zwischen einer halben und einer Stunde. Es spielen **zwei bis sechs Spieler**, empfohlenes Spieler-Alter: **ab 9 Jahre**.

Ziel des Spiels

Ziel jedes Spielers ist es, die eigenen Steine von der Ausgangsposition/Reserve (die vier farbigen Positionen außerhalb des Spielfeldes) ins eigene Häuschen (vier farbige Zielfelder im Brettinneren) zu ziehen. Bei zwei, drei oder fünf Spielern spielt Jeder gegen Jeden. Bei vier oder sechs Spielern bilden jeweils die zwei gegenüberstehenden Spieler ein Team.

Die Spielsteine werden durch das Ausspielen von Karten von der Reserve ins Spiel gebracht und im Uhrzeigersinn entlang der schwarzen Felder vorwärts in Richtung Häuschen bewegt. Sieger ist, wer zuerst alle eigenen Spielsteine ins eigene Häuschen gebracht hat. Beim Teamspiel hilft der Spieler anschließend noch seinem Teampartner, dessen Steine ins Häuschen zu bekommen. Er gewinnt erst dann gemeinsam mit seinem Partner, wenn auch dessen Steine im Häuschen sind.

Startaufstellung

bei 2, 3 oder 5 Spielern	beim Teamspiel mit 4 oder 6 Spielern
Jeder Spieler hat bereits einen Spielstein im Spiel, und zwar auf seinem farblich markiertem Startfeld. Die anderen 3 Steine stehen in der "Reserve", d. h. in den farbigen Feldern außerhalb des Spielfeldes.	Alle Spielsteine stehen in den jeweiligen farbigen Feldern außerhalb des Spielfeldes. Die Spieler müssen im Laufe des Spiels erst einsetzen und haben zu Beginn noch keinen Stein in Umlauf.
Beispielstartaufstellung für drei Spieler:	Beispielstartaufstellung Teamspiel:
	

Erste Kartenverteilung (Runde 1)

Ein Spieler wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Er ist in der ersten Runde* der Geber. Er mischt alle Karten. Der Spieler rechts vom Geber hebt den Stapel ab.

**Als "Runde" wird nicht etwa das gesamte Spiel bezeichnet (bis ein Spieler gewonnen hat), sondern eine Phase des Spiels, bis kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat.*

Der Geber verteilt an jeden Spieler sechs* Karten (verdeckt) im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler nimmt alle seine Karten auf.

**Geber und Anzahl der ausgeteilten Karten ändern sich jede Runde - siehe unten unter "2. Runde und weitere Runden"*

Wichtig: Spieler dürfen nie Informationen über ihre Karten preisgeben oder sich absprechen!

Kartentausch

Zu Beginn jede Runde werden untereinander Karten getauscht bzw. weitergegeben wie folgt:

Beim Teamspiel: Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten, die er verdeckt zu seinem Teamspieler schiebt. Dieser darf die Karte erst aufnehmen, wenn er seinerseits eine Karte an seinen Teampartner weitergeschoben hat.

Beim Spiel zu zweit, dritt oder zu fünft: Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand, die er verdeckt an seinen linken Nachbarn schiebt. Dieser darf die Karte erst aufnehmen, wenn er seinerseits eine Karte weitergeschoben hat.

Rundenbeginn

Der Spieler links vom Geber beginnt die erste Runde, indem er eine Karte ausspielt. (offen auf den Tisch legen = Ablagestapel)

Hinweis: Eingesetzt werden kann mit einem König, einem Ass oder einem Joker. Der Spielstein wird auf dem farbigen Feld 1 des Spielers eingesetzt. Beim Spiel zu dritt oder zu fünft hat jeder Spieler bereits einen Stein im Spiel.

Er setzt ein oder zieht einen Stein (oder ggf. mehrere Steine), wie es die jeweilige Karte erlaubt, oder führt deren Aktion durch (wie nachfolgend beschrieben). Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, solange, bis niemand mehr Karten auf der Hand hat.

Im gesamten Spiel herrscht **Zugzwang!** Das heißt, wenn ein Spieler eine Karte regelkonform ausspielen kann, muss er es auch tun! Nur, wenn ein Spieler keine seiner Karten regelkonform ausspielen kann, muss er seine restlichen Karten offen auf den Ablagestapel abwerfen. Damit ist die Runde für ihn beendet. Die anderen

Spieler spielen weiter, bis auch sie keine Karten mehr haben. Dann beginnt die **nächste Runde**.

Anmerkung: Der Zugzwang führt dazu, dass ein Spieler unter Umständen seine eigenen Steine schlagen muss - oder die seines Teampartners -, wenn er keine anderen Zugmöglichkeiten mehr hat. Oder dass er zum Beispiel an seinem Häuschen vorbeilaufen muss, und so eine Extrarunde ums Spielfeld machen muss.

Karten müssen voll ausgespielt werden, überzählige Schritte dürfen nicht verfallen! So kann man zum Beispiel mit einer FÜNF nicht nur zwei Schritte ins Häuschen ziehen und die restlichen 3 Schritte verfallen lassen. Stattdessen müsste man mit der fünf einen anderen Stein ziehen, oder eine Ehrenrunde laufen. Oder eine andere Karte spielen, sofern vorhanden.

Hinweis: Dies gilt auch für eine SIEBEN. Zwar kann man eine Sieben gemäß nachfolgender Übersicht auf mehrere eigene Steine aufteilen, aber auch die SIEBEN muss voll ausgespielt werden. Allerdings ist es möglich, beim Ausmachen (letzter eigener Stein im Häuschen) die verbliebenen Punkte mit einem Stein des Teampartners zu setzen.

Kartenwerte und Einsatzmöglichkeiten

Karte	Zugweite	Besondere Aktion beim Teamspiel	Besondere Aktion beim Spiel zu zweit, dritt oder zu fünft
2	2	-	statt eine 2 zu setzen kann der Spieler bei einem Gegner eine Karte ziehen (verdeckt aus der Hand)
3	3	-	-
4	4	kann alternativ einen eigenen Stein 4 Felder rückwärts bewegen	wie links
5	5	-	-
6	6	-	-
7	7	schlägt jeden Stein beim überspringen, kann auf beliebig viele eigene Steine aufgeteilt werden. (Hat ein Spieler alle 4 Steine im Häuschen, teilt er auf die Steine des Teampartners auf.)	Wie links, kann aber auch auf gegnerische Steine aufgeteilt werden!
8	8	-	-
9	9	-	-
10	10	-	-

Bube	-	Tauscht einen beliebigen eigenen Stein mit dem Stein eines anderen Spielers. (Hat ein Spieler alle 4 Steine im Häuschen, tauscht er einen Stein des Teampartners mit dem Stein eines Gegners)	Tauscht einen beliebigen eigenen Stein mit dem Stein eines anderen Spielers
Dame	12	-	-
König	13	Einsetzen	wie links
Ass	1 oder 11	Einsetzen	wie links
Joker	1 bis 13	kann als jede beliebige Karte eingesetzt werden	wie links

Steine schlagen

Endet der Zug eines Steins auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Stein steht, wird dieser geschlagen. Geschützte Steine können nicht geschlagen werden. Der geschlagene Stein wird zurück in die farbige Ausgangsposition/Reserve außerhalb des Spielfeldes gestellt. Der geschlagene Stein muss vom Eigentümer erneut mittels König, Ass oder Joker in Spiel gebracht werden.

Außerdem werden alle Steine geschlagen, die von einer Sieben übersprungen werden (auch bei einer aufgeteilten Sieben, auch eigene Steine oder Steine des Teampartners).

Blockade / Geschützter Stein

Ein Spielstein aus der Reserve, der mittels König, Ass oder Joker auf das Startfeld eines Spielers eingesetzt wurde, ist geschützt. Er darf weder geschlagen noch übersprungen werden, auch nicht vom Eigentümer. Auch darf er mit einem Buben nicht weggetauscht werden.

Wurde der Stein jedoch einmal bewegt, ist die Blockade aufgehoben.

Im Spiel zu zweit, zu dritt oder zu fünft ist es für einen anderen Spieler möglich, den Stein mittels SIEBEN zu bewegen - und die Blockade damit aufzulösen. Beispielsweise könnte man den geschützten Stein ein Feld vor setzen, und anschließend mit einem anderen Stein schlagen - schließlich kann man die Sieben aufteilen.

Kommt ein Stein erst im Verlauf des Spiels auf dem Startfeld zum stehen (also nicht durch Einsetzen), ist er nicht geschützt, blockiert demzufolge nicht und kann ganz normal geschlagen werden.

2. Runde und weitere Runden

Hat kein Spieler mehr Karten auf der Hand (weil jeder alle ausgespielt hat oder abwerfen musste), endet die erste Runde.

Der Geber wechselt zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Dieser verteilt an jeden Spieler **FÜNF** Karten (ohne erneut zu mischen, Austeilen im Uhrzeigersinn, alle Karten einzeln). Nach dem Kartentausch beginnt die neue Vorhand die neue Runde durch Ausspielen einer Karte.

Der Geber wechselt jede Runde. Die Anzahl der ausgegebenen Karten reduziert sich jede Runde um eins. Nach der Runde mit zwei Karten pro Spieler geht es wieder mit sechs Karten los und so weiter:

Runde	Anzahl Karten/Spieler	Kartengeber bei 4 Sp.	Erster Zug bei 4 Sp.
1	6	Spieler 1	Spieler 2
2	5	Spieler 2	Spieler 3
3	4	Spieler 3	Spieler 4
4	3	Spieler 4	Spieler 1 (*oder 5)
5	2	Spieler 1 (*oder 5)	Spieler 2 (*oder 6,1)
6	6	Spieler 2 (*oder 6,1)	Spieler 3 (*oder 1,2)
7	5	Spieler 3 (*oder 1,2)	Spieler 4 (*oder 2,3)
...

*bei sechs, fünf Spielern

Beim Wechsel des Gebers werden die Karten NICHT jedes Mal neu gemischt. Der Kartenstapel wird einfach von Geber zu Geber weitergereicht. Reicht der Kartenstapel nicht mehr zum Geben der notwendigen Karten aus, werden die noch vorhandenen Karten ausgeteilt, der Ablagestapel gemischt, abgedeckt und dann die noch fehlenden Karten ausgeteilt.

Tipp: Um sich nicht merken zu müssen, wie viele Karten beim nächsten Mal gegeben werden müssen, kann man einen 6-seitigen Würfel als Gedächtnisstütze benutzen, den man beim Geben jeweils einmal runterdreht. Hilft womöglich zu fortgeschrittener Stunde ;)

Verhaltensregeln im Häuschen

Im Häuschen darf nicht übersprungen, geschlagen oder rückwärts gezogen werden. Das Häuschen wird von innen nach außen gefüllt.

Spielende

- 2, 3 oder 5 Spieler: Hat ein Spieler alle seine Steine im Häuschen, ist das Spiel für ihn beendet. Sieger ist, wem dies als erstes gelingt.
- 4 oder 6 Spieler: Da im Team gespielt wird, wird auch nur als Team zusammen gewonnen. Ein Team ist dann Sieger, wenn es alle seine Spielsteine zuerst im Häuschen hat.

Hat ein Spieler seine 4 Steine im Häuschen, spielt er ab diesem Zeitpunkt mit den Steinen seines Partners weiter. Er erhält auch ganz normal weiter seine Karten am Rundenbeginn. Auch getauscht wird wie üblich.

Hinweis: Wie oben erwähnt, müssen alle Karten ausgespielt werden, Schritte verfallen nicht. Bringt ein Spieler seinen letzten Stein mit einer Sieben ins Ziel, hat aber keine sieben Felder gesetzt, kann und muss er die verbliebenen Schritte bereits mit einem Stein seines Teampartners setzen. Ist das nicht möglich, muss er gegebenenfalls mit seinem letzten Stein eine Ehrenrunde laufen. Beim Spiel zu zweit, zu dritt oder zu fünft kann man mit den verbleibenden Schritten einer Sieben natürlich auch einfach einen gegnerischen Stein ziehen.

Beim Ausmachen muss nicht jede Karte aus der Hand ausgespielt werden, überzählige Karten können nach Zieleinlauf des letzten Team-Steins am Ende abgeworfen werden. Jedoch muss wie immer jede gespielte Karte voll ausgespielt werden. Geht das nicht auf (z. B. 3 Felder vorm Ziel, 5 auf der Hand), muss unter Umständen eine Extrarunde ums Feld gelaufen werden.

Die Karten mit Sonderfunktion im Detail:

- Zwei: Beim Teamspiel ist die Zwei einfach nur eine Zwei. Man kann mit ihr einen Stein zwei Felder vorwärts bewegen. Beim Spiel zu zweit, zu dritt oder zu fünft kann die Zwei jedoch stattdessen dazu benutzt werden, bei **einem Gegner eine Karte verdeckt aus dessen Kartenhand zu ziehen** (Nach dem Ziehen ist der nächste Spieler dran). Dadurch haben anschließend die Spieler eine unterschiedliche Anzahl Handkarten. Es wird ganz normal reihum weitergespielt, die Spieler mit weniger Karten sind dann einfach eher mit ihrer Runde fertig. Falls nur noch ein Spieler Karten hat, spielt er sie hintereinanderweg aus.
- Vier: Mit der Vier kann man mit einem eigenen Stein (oder falls man bereits alle 4 Steine im Häuschen hat mit den Steinen des Teampartners) vier Felder vorwärts **oder** vier Felder rückwärts ziehen.

Man darf jedoch nach dem Einsetzen **nicht direkt rückwärts ins**

Häuschen ziehen! Möglich ist aber folgendes: Vom Startfeld mit einer vier rückwärts am Häuschen vorbei, beim nächsten Zug mit einer Fünf (oder Vier, oder Drei, oder Zwei) ins Häuschen.

Sonderfall: Hat ein Spieler mit seinem Stein das letzte Feld vor seinem Häuschen (Feld 16) zuvor bereits berührt (d. h. er stand darauf oder wurde vorwärts oder rückwärts hinübergezogen) dann darf er mit der Vier direkt rückwärts ins Häuschen.

Beispiel: Spieler 1 hat mit seinem Stein das Spielbrett fast komplett umrundet, und steht nun mit seinem Stein direkt unter seinem Haus (Feld 16). Spieler 2 steht im Uhrzeigersinn dahinter auf Feld 18. Er nutzt einen Buben, um die Position mit Spieler 1 zu tauschen. Im nächsten Spielzug könnte Spieler 1 von der 17 mit einer Vier rückwärts direkt ins Häuschen ziehen, da er sein Feld 16 zuvor bereits berührt hat (Er stand darauf). Dies wäre jedoch nicht erlaubt, wenn Spieler 1 ursprünglich auf Feld 15 gestanden hätte: Durch den Tausch mit dem Buben hätte er Feld 16 nicht berührt! Hätte jedoch Spieler 2 den Stein von Spieler 1 von Feld 15 auf Feld 18 vorgezogen (mit einer aufgeteilten Sieben beim 2er, 3er und 5er-Spiel), wäre diese Bedingung erfüllt: Zuvor Feld 16 berührt, rückwärts mit der Vier ins Haus ist erlaubt.

Hinweis: In der deutschen Variante „Dog“ hat man diese Regel zugunsten einer vermeintlich einfacheren Alternative aufgegeben. Dort heißt es schlicht: Das Häuschen kann nur über das (nicht „vom“!) letzte Feld vorm Häuschen in Spielrichtung betreten werden. „Über“ heißt, der Spielstein muss mindestens 2 Felder vor dem Häuschen gestartet sein. Das heißt auch, dass man vom letzten Feld vor dem Häuschen nicht ins Häuschen ziehen darf. Diese Regel eignet sich eher für den Dog-Spielplan, da hier (im Gegensatz zum kanadischen Brett) das letzte Feld vorm Häuschen auch gleichzeitig das farbige Startfeld ist.

Hinweis 2: Das Brett in der Schweiz ist ähnlich dem Dog-Brett. Das farbige Startfeld ist gleichzeitig das letzte Feld vorm Häuschen. Hier heißt die Regelformulierung: Der Stein muss vorm Eintritt ins Häuschen das Startfeld zweimal (vorwärts oder rückwärts) berührt haben. Das Haus darf unter diesen Bedingungen nur vorwärts oder vom Startfeld aus betreten werden.

Tipp: Letztenendes zielen alle Regeln darauf ab, dass es nicht zulässig ist, direkt nach dem Einsetzen mit der 4 rückwärts in Haus zu ziehen. Für das kanadische Brett eignet sich meiner Meinung nach die erstbeschriebene Regel am besten. Die Spielergruppe sollte sich auf eine Regel verständigen, die am besten gefällt. Der Teufel liegt im Detail.

Sieben: Die Sieben kann unter beliebig vielen eigenen* Steinen aufgeteilt werden, muss aber - wie alle Karten - immer vollständig ausgespielt werden. Alle bewegten Steine müssen insgesamt 7 Felder gezogen worden sein. (Zum Beispiel ein Stein 2 Felder, ein weiterer Stein 3 Felder, ein weiterer

Stein 2 Felder).

*bzw. den des Teampartners, wenn alle eigenen Steine bereits im Häuschen sind.

Grundsätzlich werden zusätzlich ALLE Steine geschlagen, die von einer Sieben übersprungen werden. Auch eigene Steine. Auch Steine des Teampartners.

Beim Spiel "Jeder gegen Jeden", also beim Spiel zu zweit, zu dritt oder zu fünft gilt: Mit der Sieben können auch gegnerische Steine gezogen werden, auch "geschützte" Steine. So können Blockaden gelöst werden.

Bube: Man tauscht die Position eines eigenen Steins mit der Position eines Steins vom Gegner oder dem Teampartner. Geschützte Steine können nicht getauscht werden. Auch Steine, die noch nicht im Spiel sind (noch nicht eingesetzt wurden) können nicht getauscht werden.

Beim Buben gilt wie bei jeder Karte der Zugzwang. Hat man zum Beispiel nur noch einen Buben als einzige Karte auf der Hand, MUSS ein eigener Stein mit dem eines Gegners oder des Teampartners getauscht werden, auch dann, wenn es nachteilig für den Spieler ist.

Nur, wenn kein Tauschen möglich ist (Zum Beispiel, weil kein eigener Stein im Spiel ist - oder weil alle eigentlich tauschbaren Steine geschützt sind) UND keine andere Karte aus der Hand spielbar ist, muss der Bube ungenutzt abgeworfen werden.

König, Ass, Joker: Einsetzen. Der Spieler nimmt einen seiner Steine aus der Ausgangsposition/Reserve im Außenbereich des Spielbretts setzt ihn auf das farbig markierte Startfeld. Auf dem kanadischen Spielbrett hat das Startfeld die Nummer 1. Ist das Startfeld durch einen eigenen Stein besetzt, kann nicht eingesetzt werden.

Joker: Der Joker kann stellvertretend für jede Karte gespielt werden. Es gelten alle Regeln der ausgewählten Karte. Entweder man zieht soweit, wie es die gewählte Karte erlaubt, oder man nutzt deren Funktion. Somit kann man zum Beispiel mit einem Joker vier Felder rückwärts ziehen, wenn man ihn als Vier spielt. Oder man teilt ihn als "Sieben" auf verschiedene Steine auf.

Ass: Der Spieler kann wählen, ob er seinen Stein um 1 Feld, oder um 11 Felder vorwärtsbewegt. Das Ass kann auch zum Einsetzen benutzt werden.

Zusammenfassung der Besonderheiten beim Spiel mit 2, 3 oder 5 Spielern:

- Jeder spielt gegen Jeden
- Spielstart: Jeder Spieler hat schon einen Stein auf dem Startfeld
- Kartentausch: Der linke Nachbar erhält eine Karte, nicht der Partner
- Zweien können alternativ zum Ziehen einer Karte vom Gegner verwendet werden
- Sieben können jeden Stein auf dem Spielfeld ziehen, damit können Blockaden aufgelöst werden.

Spielvarianten

Folgende Regeln können optional vereinbart werden:

"Kanadische Sieben": Während des gesamten Spiels können mit einer Sieben auch Steine des Teampartners gespielt werden.

"Kein Joker-Finish": Der Zieleinlauf des achten Spielsteins eines Teams darf nicht mit einem Joker erfolgen.

Spiel mit 8 Spielern (Viel Zeit einplanen!):

In Canada gibt es Spielbretter für 8 Spieler (z. B. „Super Tock 8“). Diese können mit einem Herz für den Zoll, Geduld und dem nötigen Kleingeld auch nach Deutschland bestellt werden. Oder man versucht sich als Handwerker und baut das Ding selbst.

Das Brett ist entsprechend der Spielerzahl recht groß. Es ist eine lange Strecke vorwärts von der Ausgangsposition bis ins Häuschen. Und Blockaden sind hier besonders schmerzhaft. Doch gibt es auf dieser Art Brett eine sinnvolle Abkürzung über die Mitte des Spiels:

Zentral befindet sich ein zusätzliches Feld, welches über ein beliebiges Feld mit der Nummer 8 betreten – und im nächsten Zug des Spielers auf ein beliebiges Feld mit einer Nummer 8 verlassen werden kann. Jedoch muss der Spieler beim Betreten und Verlassen des zentralen Feldes eine zusätzliche Karte abwerfen:

König, Ass, Joker oder eine Drei

Das Betreten und Verlassen darf nicht im selben Zug erfolgen. Außerdem kann ein Spielstein in der Mitte nach den üblichen Regeln geschlagen werden.

Beispiel: Ein Spieler spielt eine Fünf. Er setzt einen seiner Spielsteine fünf Felder vor. Sein Zug endet auf einem Feld mit der Nummer Acht. Der Spieler hat u. a. noch einen Joker auf der Hand. Da er sich in noch am Anfang seiner Runde befindet – und ein nahes Startfeld von einem gegnerischen Spieler blockiert wird, entscheidet er sich, den Joker abzuwerfen. Nun darf er seinen Spielstein von diesem Feld 8 in die Mitte des Spielplans setzen. Steht dort bereits ein Stein, wird dieser geschlagen. Sein Zug endet. Wenn der Spieler erneut an der Reihe ist, kann

er einen weiteren Joker, einen König, ein Ass oder eine Drei spielen, um den Stein aus der Mitte auf ein beliebiges 8er-Feld des Spielplans zu stellen. Hat er keine entsprechende Karte, muss er einen anderen regelkonformen Zug machen.

Im Übrigen gelten bei diesem Tockspiel die gleichen Regeln wie oben beschrieben.

Viel Spaß!

Wolf Drößler, 2023, Version 1.9