



MANUEL OFFICIEL D'UTILISATION

Moins de calculs. Plus de jeu.

Trois modes. Une même table.

Apprenez à préparer les participants, suivre les scores et profiter de chaque outil.

FRANÇAIS · TOCKA 1.0.0

D'après la deuxième édition espagnole · Octobre 2026



Votre partie, pas à pas

Un guide pour débiter et une référence à consulter en jouant.

01	Découvrez TOCKA	3
	Accueil et profil	
02	Préparez la table	7
	Invités, couleur, mode et confirmation	
03	POINTS	11
	Points de départ, règle à zéro et saisie rapide	
04	VIES	16
	Scores et élimination	
05	ARGENT	18
	Soldes et calculatrice	
06	Dés	22
	Un ou deux dés	
07	Tirage du tour	24
	Automatique, manuel et résultat	
08	Temps	27
	Chronomètre et compte à rebours	
09	Résultats et manches	29
	Victoire, réinitialisation et sortie	
10	Classement et historique	32
	Ce que compte chaque statistique	
11	FREE, essai et PRO	35
	Accès, achat et restauration	
12	Référence et aide	37
	Questions, gestes et assistance	

Le jeu est sur la table. TOCKA tient les comptes.

Points, vies, argent fictif et outils sur un seul téléphone.

1 Ce que vous pouvez faire

TOCKA accompagne vos jeux de société : préparez les participants, suivez leurs scores et utilisez les dés, le tirage au sort, le chronomètre et le classement. Vous effectuez les actions du jeu physique et mettez les chiffres à jour dans l'application.

2 Choisissez selon votre jeu

POINTS permet d'ajouter et de retirer des points. VIES suit les joueurs encore en jeu. ARGENT gère des soldes fictifs et permet d'appliquer des calculs avec une calculatrice. L'application ne transfère pas d'argent réel entre joueurs.

3 Une table, un appareil

L'hôte configure les invités sur son appareil. Chaque participant n'a pas besoin d'installer TOCKA ni de créer un compte. La partie se gère depuis ce téléphone.

4 Comment lire ce guide

Suivez les étapes numérotées et les flèches sur les détails d'écran. Chaque exemple indique où toucher et quel résultat attendre. Le pied de page permet de revenir au sommaire. Les captures conservent l'interface espagnole ; les noms originaux des commandes sont précisés lorsque cela aide à les repérer.

Disponible sur Google Play. Prochainement sur iOS. Les commandes décrites correspondent à TOCKA 1.0.0.

Découvrez l'écran d'accueil

Commencez une partie ou consultez l'aide sans ouvrir le tableau des scores.

1 • Commencer

Appuyez sur NOUVELLE PARTIE (COMENZAR PARTIDA) pour accéder à la configuration. La première fois, la création du profil de l'hôte s'affiche.

2 • Votre période d'essai

Le message d'accueil indique les jours d'essai restants. À expiration, TOCKA passe à FREE si vous n'avez pas PRO. Il s'agit de jours consécutifs, et non de jours où vous jouez.

3 • Aide et informations

L'icône de livre ouvre le guide intégré. L'icône d'information affiche les crédits et le contact. Le lien vers les améliorations à venir présente des projets, pas des outils déjà actifs.



3 Guide • 2 Essai • 1 Commencer

L'écran d'accueil de TOCKA

NOUVELLE PARTIE ouvre la configuration. Vous pouvez encore vérifier les participants avant de lancer le tableau des scores.

Votre nom et votre couleur

Votre avatar associe l'initiale de votre nom à la couleur choisie.

1 • Saisissez votre nom

Dans **CRÉEZ VOTRE AVATAR** (**CREA TU AVATAR**), touchez **Votre nom** et saisissez le nom à afficher à la table. C'est le profil de l'hôte de l'appareil, pas un compte en ligne.

2 • Choisissez une couleur

Touchez un cercle de la palette. Une bordure blanche indique la sélection. Vous ne choisissez ni photo ni personnage : TOCKA compose l'avatar avec votre initiale.

3 • Enregistrez

Appuyez sur **ENREGISTRER** (**GUARDAR**). Le nom et la couleur sont conservés localement et vous revenez à **NOUVELLE PARTIE**. Inutile de les recréer à chaque ouverture.



1 Nom • 2 Couleur • 3 Enregistrer

Nom, palette et confirmation



La bordure blanche marque la couleur choisie.

DÉTAIL DE LA PALETTE

La bordure blanche indique la couleur choisie. Touchez un autre cercle pour la changer.

Le champ du nom doit contenir du texte. Des noms courts et distincts rendent le tableau des scores plus lisible.

Modifiez votre profil sans effacer l'historique

Le crayon et la corbeille ont des fonctions différentes.



1 Modifier · 2 Effacer l'historique

Carte et statistiques de l'hôte

Modifier le nom ou la couleur

Dans NOUVELLE PARTIE, trouvez VOTRE PROFIL (Hôte) et touchez le crayon. Modifiez le nom, la couleur ou les deux, puis ENREGISTRER. ANNULER ferme sans appliquer les changements.

La corbeille ne sert pas à modifier

Effacer l'historique remet à zéro les statistiques et séries de l'hôte après confirmation. Ce n'est pas la commande pour changer de nom. L'historique est expliqué page [34](#).

Reconnaître l'hôte

Sa carte affiche son nom, ses victoires et défaites, sa SÉRIE et son RECORD. Il est aussi identifié comme hôte pendant le jeu.

Le profil est enregistré sur cet appareil. Aucune synchronisation automatique avec d'autres téléphones n'est annoncée.

Ajoutez les personnes qui vont jouer

L'hôte est déjà compris dans le nombre total de joueurs.

1 • Saisissez le nom

Touchez Nom du nouvel invité... et saisissez le nom à afficher pour cette personne.

2 • Appuyez sur +

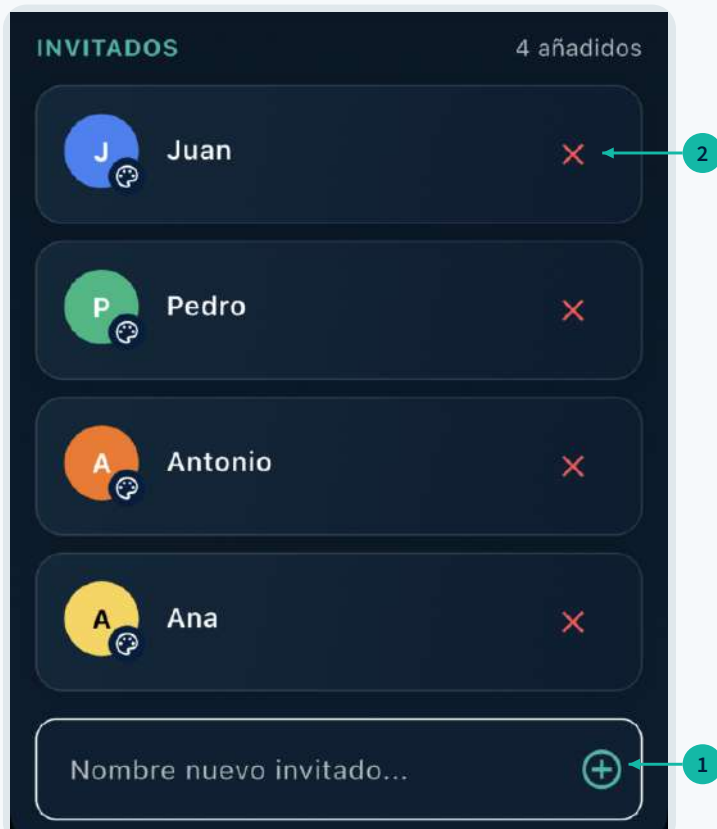
Le symbole + du champ ajoute l'invité à la liste. Recommencez pour les autres participants.

3 • Vérifiez la liste

Faites défiler s'il y a beaucoup de joueurs. La × rouge retire un invité ; elle ne supprime pas le profil de l'hôte.

L'hôte compte aussi

FREE autorise jusqu'à 4 personnes au total. Avec un essai actif ou PRO, vous pouvez être jusqu'à 15.



1 Saisissez, puis + • 2 × : retirer l'invité

La liste montre les invités ajoutés.

Le compteur d'invités n'inclut pas l'hôte. Par exemple : 4 invités + l'hôte = 5 participants.

Une couleur pour chaque joueur

L'initiale et la couleur forment son avatar.

1 • Ouvrez sa palette



Touchez l'avatar ou sa palette pour choisir.

2 • Choisissez la couleur



Sélecteur de couleur de l'invité

1 • Ouvrez la palette

Sur la carte de l'invité, touchez son avatar ou la petite icône de palette à côté.

2 • Choisissez un cercle

Touchez la couleur souhaitée. Elle s'applique à l'invité et le sélecteur se ferme.

3 • Vérifiez le nom

Le sélecteur change uniquement la couleur. En cas d'erreur dans le nom, retirez l'invité avec × puis ajoutez-le à nouveau.

La couleur aide à reconnaître le joueur dans les scores et les outils. Elle ne modifie ni ses points ni ses résultats.

Choisissez votre mode de jeu

Les trois modes partagent les participants, mais leurs règles diffèrent.



Touchez le mode que vous utiliserez.

POINTS

Commencez à zéro ou avec un entier positif. Au démarrage, deux fenêtres demandent le score initial et la règle d'élimination. Ajouter et retirer restent possibles avec les deux règles.

ARGENT

Sélectionnez ARGENT et saisissez le solde initial commun. Dans les scores, touchez le solde d'un joueur pour ouvrir sa calculatrice. Les montants représentent l'argent de votre jeu.

VIES

Sélectionnez VIES et saisissez les vies initiales dans le champ affiché. Cette quantité s'applique à tous. Chaque pression sur + ou – change la valeur d'une unité.

Avant de continuer

Vérifiez noms, couleurs, mode et quantité initiale si nécessaire. Faites défiler la liste s'il y a beaucoup d'invités : tous ne tiennent pas forcément à l'écran.

VIES et ARGENT nécessitent un essai actif ou PRO. Les outils ne transforment pas un mode en un autre.

Confirmez avant de commencer

La partie n'est créée qu'après les fenêtres de démarrage.

1 • Vérifiez les participants

Dans NOUVELLE PARTIE, appuyez sur C'EST PARTI ! (¡EMPEZAR PARTIDA!) après avoir configuré les joueurs. TOCKA vérifie à nouveau l'accès au mode et les limites de joueurs.

2 • Lisez la confirmation

La fenêtre confirme le mode. En POINTS, CONFIRMER (ACEPTAR) mène aux deux étapes supplémentaires. En VIES et ARGENT, confirmez pour accéder aux scores.

3 • Vous pouvez annuler

Annuler la confirmation ou une étape de POINTS ramène à NOUVELLE PARTIE sans lancer le jeu. Les participants configurés sont conservés.

Si le démarrage est impossible

Vérifiez le profil, la validité de la valeur initiale et les droits d'accès au mode et au nombre de joueurs. Inutile d'appuyer plusieurs fois.



1 CONFIRMER : continuer

La confirmation indique le mode avant le départ.

En POINTS, CONFIRMER n'ouvre pas encore les scores : choisissez d'abord les points de départ et la règle à zéro.

Une valeur initiale pour tous

Saisissez-la une seule fois, pas joueur par joueur.

1 • Indiquez la quantité

Après confirmation, POINTS DE DÉPART apparaît : « Avec combien de points chaque joueur commence-t-il ? ». Le champ contient 0.

2 • Utilisez un entier valide

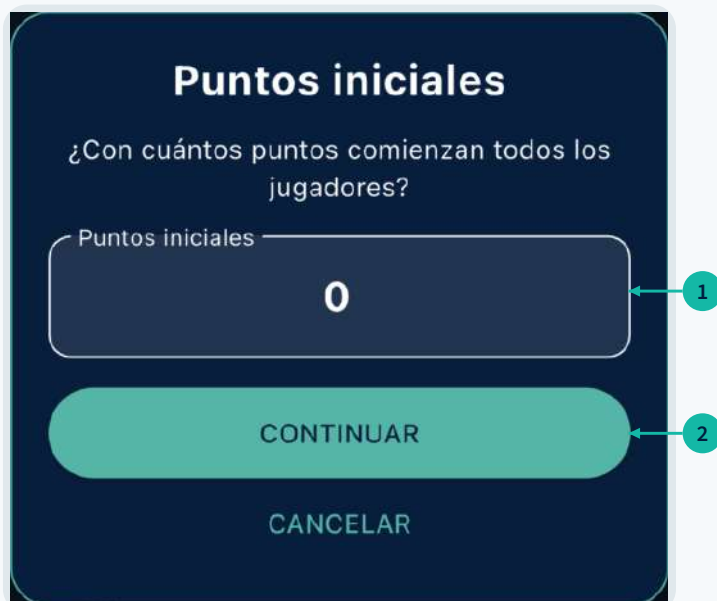
Laissez 0 ou entrez un entier positif, comme 20 ou 100. Les quantités initiales négatives et décimales ne sont pas autorisées.

3 • Continuez

Appuyez sur CONTINUER (CONTINUAR) pour choisir ce qui se passe à zéro. ANNULER revient à la configuration sans créer la partie.

Le même départ pour toute la table

Avec 15 participants, saisir 20 les fait tous commencer à 20. Inutile d'ouvrir quinze compteurs ou de répéter la quantité.



1 Quantité initiale • 2 CONTINUER

Cette valeur s'applique à tous les joueurs.

EXEMPLE

20 points de départ → tous commencent à 20

Commencer à 0 n'élimine personne. La valeur initiale n'empêche pas d'ajouter et de retirer ensuite.

Que se passe-t-il à zéro ?

Choisissez une règle avant de commencer.

Continuer à jouer

Le score peut atteindre 0 puis devenir négatif. Par exemple, avec 3 points, retirer 5 donne -2 et le joueur reste actif.

Éliminer le joueur

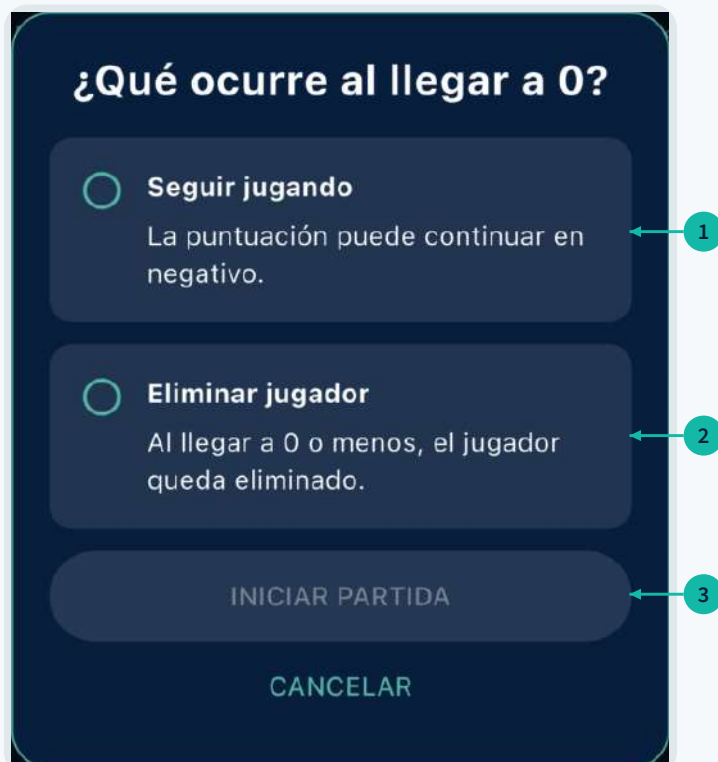
Si une soustraction donne 0 ou moins, TOCKA fixe le score à 0 et affiche l'élimination. Avec 3 points, retirer 3 ou 5 élimine dans les deux cas.

Un choix volontaire

Aucune option n'est présélectionnée. Touchez n'importe où sur la ligne choisie. COMMENCER LA PARTIE s'active après la sélection.

La règle suit la partie

Elle reste appliquée aux manches suivantes et aux réinitialisations du tableau des scores. Pour jouer avec d'autres règles, revenez à la configuration et créez une nouvelle partie.



1 Continuer à jouer • 2 Éliminer le joueur • 3 Choisir, puis démarrer

Touchez une ligne pour activer COMMENCER LA PARTIE.

Commencer à zéro ne suffit pas à éliminer. La vérification a lieu lorsqu'une opération réduit le score.

Un toucher, un point

Les commandes habituelles restent disponibles.



1 - 1 • 2 Touchez le chiffre • 3 + 1

Détail réel d'une ligne de POINTS

Pour les petits changements

Le bouton + ajoute 1 et le bouton - retire 1 au joueur de cette ligne. Vérifiez le nom ou l'avatar avant d'appuyer.

Après l'élimination

La ligne affiche ÉLIMINÉ et ne propose plus les commandes de score. Le joueur revient à la manche suivante ou après réinitialisation des scores.

Gagner et perdre des points

Aucun mode ascendant ou descendant ne bloque une opération. Un joueur actif peut ajouter et retirer, qu'il ait commencé à 0, 20 ou 100.

Pour les grandes quantités

Touchez le chiffre central pour ouvrir la saisie rapide. Inutile d'appuyer vingt et une fois sur + pour ajouter 21 points.

EXEMPLE

0 → 10 → 31 → 26 → 65

Touchez toujours le chiffre de la bonne ligne. Le nom et la couleur permettent de distinguer les participants.

Beaucoup de points en une seule opération

La saisie rapide ajoute ou retire ; elle ne remplace jamais le score.

1 • Touchez le score

Touchez le chiffre d'un joueur actif. La saisie rapide de POINTS s'ouvre pour ce participant.

2 • Saisissez la variation

Entrez un entier positif, par exemple 21. Aucun signe, nombre négatif ou décimal.

3 • AJOUTER ou RETIRER

Le bouton détermine l'opération : AJOUTER (SUMAR) ou RETIRER (RESTAR). Avec 10, ajouter 21 donne 31. Ajouter ensuite 39 donne 70.

La règle à zéro s'applique aussi

Retirer depuis cette fenêtre agit comme les boutons des scores : valeurs négatives ou élimination selon la règle choisie. ANNULER ferme sans changement.

EXEMPLE

$$10 + 21 = 31$$

$$31 + 39 = 70$$



1 Saisissez la quantité • 2 RETIRER • 3 AJOUTER

La quantité est une variation, pas un score de remplacement.

Ce n'est pas la calculatrice d'ARGENT : saisissez une quantité, pas une expression telle que 10+20.

Quand le jeu physique se termine

TERMINER ET ENREGISTRER reste disponible avec les deux règles.

1 Terminer manuellement

Appuyez sur TERMINER ET ENREGISTRER (FINALIZAR & GUARDAR) pour enregistrer le résultat de la manche. Le score le plus élevé parmi les joueurs non éliminés gagne.

2 En cas d'égalité

Tous les joueurs au meilleur score reçoivent une victoire. TOCKA affiche ÉGALITÉ ; il ne choisit pas au hasard entre eux.

3 Le dernier survivant

Avec Éliminer le joueur, si une élimination ne laisse qu'un actif, touchez PARTIE TERMINÉE (PARTIDA TERMINADA) dans l'avis d'élimination. VICTOIRE apparaît ensuite et la victoire est enregistrée.

4 Ce qu'enregistrer signifie

Le résultat est enregistré et les statistiques concernées sont mises à jour. Cela ne permet pas de fermer l'application puis de récupérer plus tard les scores de cette partie.

EXEMPLE

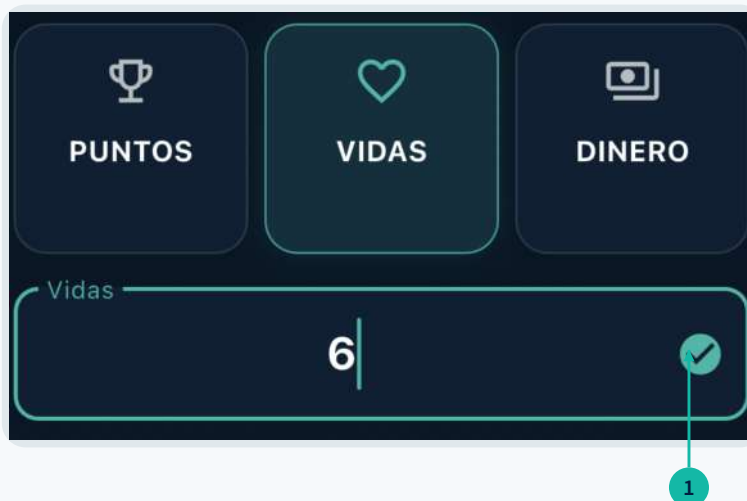
Scores actifs : 12 · 18 · 18

TERMINER ET ENREGISTRER → deux gagnants ex æquo.

Aucune règle « le plus petit score gagne » ni aucun critère propre à un jeu non configuré dans TOCKA ne s'applique.

Commencez avec les vies de votre jeu

Une quantité initiale commune et des commandes simples.



1 Vies initiales

VIES : mode et quantité initiale commune.

1 • Sélectionnez VIES

Dans NOUVELLE PARTIE, touchez VIES (VIDAS). Saisissez la quantité initiale sous les modes, par exemple 6.

3 • Ajustez pendant le jeu

Utilisez + et – sur la ligne du participant qui gagne ou perd une vie. Les outils de la barre inférieure restent disponibles.

2 • Confirmez la partie

Ajoutez et vérifiez les joueurs. Appuyez sur C'EST PARTI ! puis confirmez. Tous commencent avec la même valeur.

Pas de saisie rapide de POINTS

VIES n'affiche pas les fenêtres de règle à zéro et n'ouvre pas la calculatrice en touchant le chiffre. Ses règles d'élimination sont propres à ce mode.

Pour une partie classique de VIES, choisissez une quantité initiale positive adaptée au jeu. Inutile de configurer les joueurs séparément.

Une vie en moins. La manche continue.

L'avis identifie clairement le joueur éliminé.

Lorsque les vies sont épuisées

TOCKA fixe son score à zéro et affiche ÉLIMINÉ ! (¡ELIMINADO!) avec son nom et son avatar. Ce joueur quitte la manche.

S'il reste plusieurs actifs

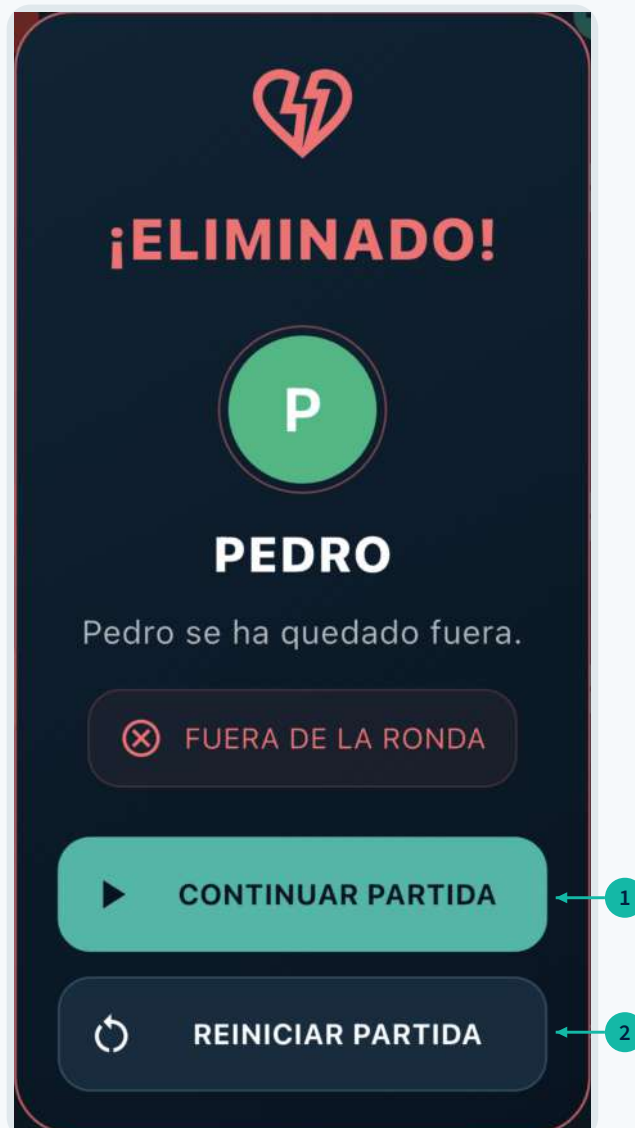
CONTINUER LA PARTIE ferme l'avis et permet de poursuivre. RECOMMENCER LA PARTIE réinitialise les scores de tous, pas seulement ceux du joueur éliminé.

S'il n'en reste qu'un

L'avis affiche PARTIE TERMINÉE comme seul bouton. Touchez-le pour passer à VICTOIRE. La victoire s'enregistre dans la séquence normale du jeu.

À la manche suivante

Tous redeviennent actifs et récupèrent leurs vies initiales. Les victoires du classement actuel sont conservées entre manches.



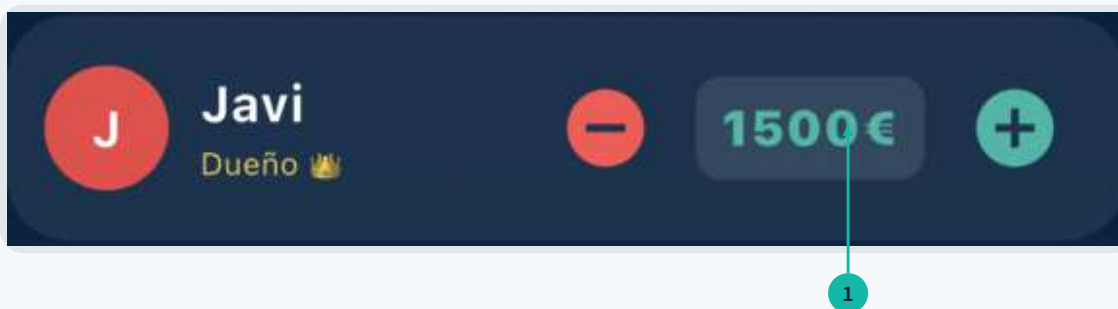
1 Continuer · 2 Recommencer

Avis lorsqu'il reste plusieurs joueurs actifs.

Avec un seul joueur actif, l'avis devient PARTIE TERMINÉE. Touchez-le pour accéder au résultat VICTOIRE.

Suivez le solde de chaque participant

De l'argent fictif, sans transferts réels.



1 Touchez le solde

Détail réel du solde d'un joueur

Configurez le solde initial

Dans NOUVELLE PARTIE, sélectionnez ARGENT (DINERO) et saisissez le solde commun, par exemple 1500. Confirmez pour l'attribuer à tous.

Le bon joueur

La calculatrice affiche le nom et l'avatar du participant auquel s'appliquera le résultat. Vérifiez-les avant de confirmer.

Petits ajustements

Les boutons + et – changent une unité. Pour encaisser, payer ou combiner de plus gros montants, touchez directement le solde du joueur.

Lorsque le solde est épuisé

Le joueur est éliminé et son score est fixé à zéro. Avec un seul actif restant, la séquence se poursuit vers VICTOIRE.

Le symbole € fait partie de l'affichage actuel. TOCKA ne propose ici ni conversion ni choix de devise.

Votre calculatrice, dans les scores

Préparer une opération n'a pas encore changé le solde.

1 • Ouvrez depuis le solde

Touchez le chiffre d'un joueur actif. Son nom en haut permet de vérifier quel solde vous modifiez.

2 • Saisissez l'opération

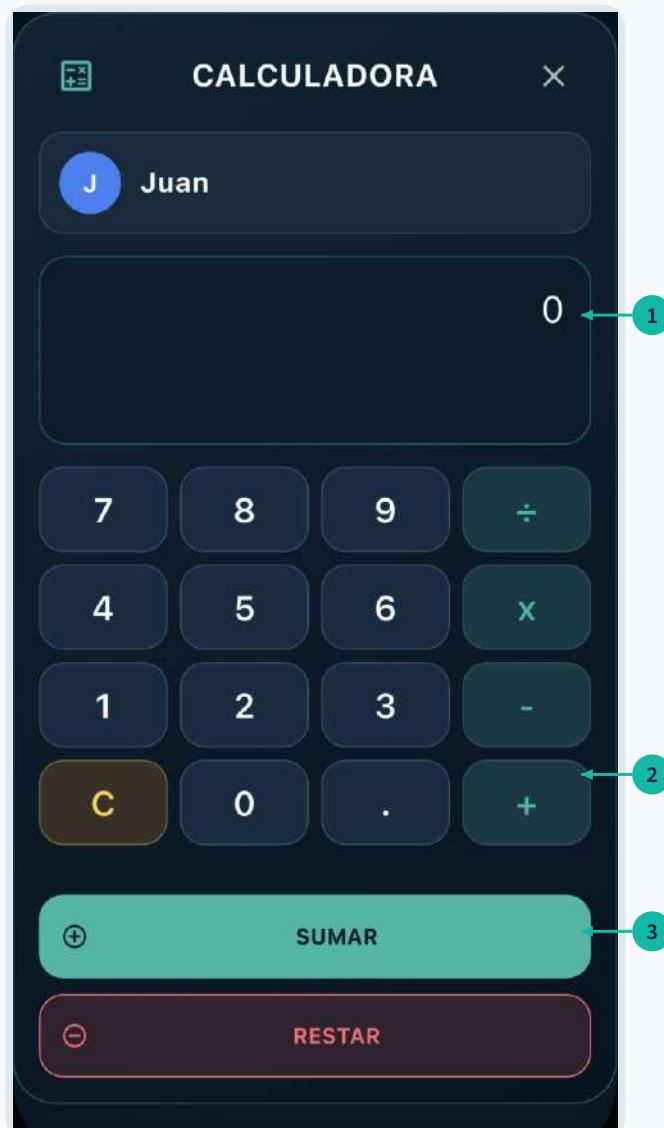
Addition, soustraction, multiplication et division sont disponibles. L'aperçu affiche le résultat. La touche décimale du clavier est un point.

3 • Appliquez le résultat

AJOUTER ajoute le résultat calculé au solde. RETIRER le déduit. La calculatrice se ferme après application.

Effacer ou fermer

C efface l'opération pour recommencer. La × ferme sans l'appliquer. Une opération invalide ne change pas les scores.



1 Expression • 2 Clavier • 3 Appliquer

La calculatrice concerne le joueur sélectionné

Multiplications et divisions sont calculées avant additions et soustractions. Le clavier ne comporte pas de parenthèses.

Trois montants, un seul mouvement

Un exemple complet avec la calculatrice.

La situation

Juan a 1500 et doit payer trois montants : 150, 300 et 500. Touchez son solde pour ouvrir sa calculatrice.

Préparez la quantité

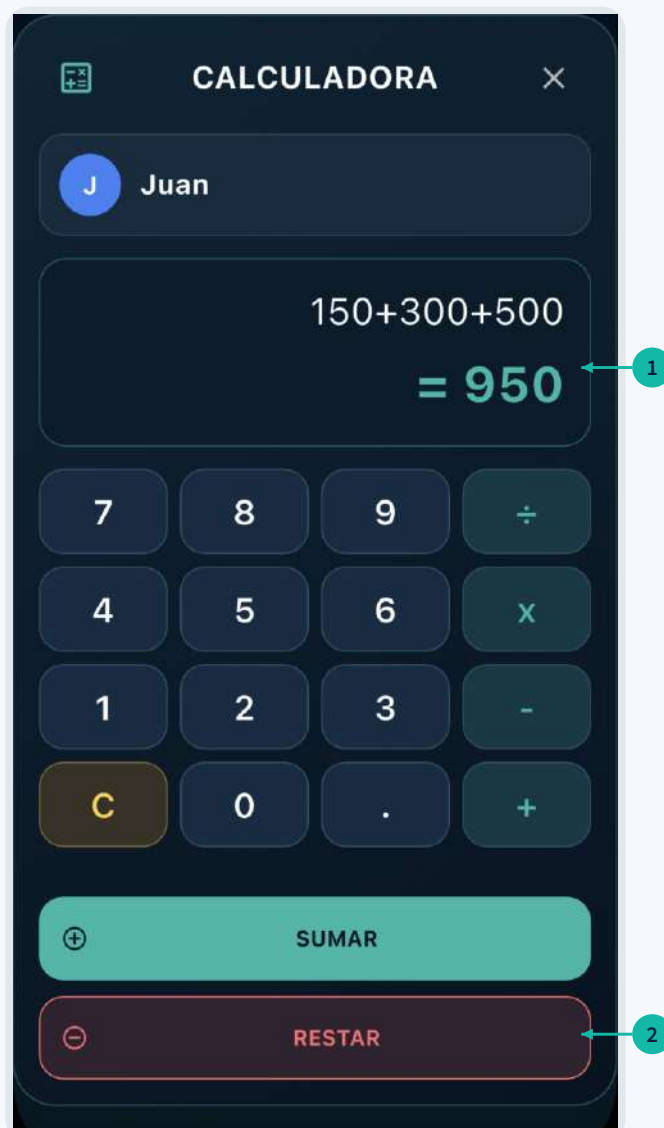
Saisissez $150+300+500$. L'aperçu affiche $= 950$. Le solde de Juan est encore de 1500 à ce stade.

Choisissez le sens

RETIRER permet de payer : $1500 - 950 = 550$. S'il s'agissait de recettes, AJOUTER donnerait $1500 + 950 = 2450$.

Vérifiez les scores

Après fermeture, vérifiez le nouveau solde. Si vous avez ouvert la calculatrice d'une autre personne par erreur, fermez-la avant d'appliquer l'opération.



1 Résultat • 2 RETIRER

Opération réelle avant application au solde

EXEMPLE

Payer : $1500 - 950 = 550$

Encaisser : $1500 + 950 = 2450$

Décimales et signes : ce qu'il faut savoir

Distinguez le résultat de l'opération du bouton qui l'applique.

1 Des décimales lisibles

ARGENT affiche au maximum deux décimales sans zéros inutiles : 0,25 ; 2,5 ; 3,33 ; 100. Le séparateur d'affichage suit la langue.

2 La précision est conservée

$10 \div 3$ s'affiche 3,33. AJOUTER ou RETIRER applique le résultat complet du calcul ; seul l'affichage est arrondi.

3 Retirer un résultat négatif

$150 - 150 - 1200$ donne -1200. Retirer ce résultat à 1500 donne 2700. Pour déduire des montants positifs, additionnez-les dans l'expression, puis appuyez sur RETIRER.

4 Si l'opération est invalide

Vérifiez que l'expression est complète et sans division par zéro. Appuyez sur C et ressaisissez-la. Inutile de quitter la partie.

EXEMPLE

$$1500 - (-1200) = 2700$$

$$1500 - (150 + 150 + 1200) = 0$$

De très petits montants peuvent afficher 0 à cause de la limite de décimales. Aucun réglage de précision ni sélecteur de devise n'est proposé.

Lancez un dé

Un lancer rapide sans modifier les scores.

1 • Ouvrez DÉ

Touchez l'icône du dé dans la barre inférieure des scores (DADO sur la capture).

2 • Sélectionnez 1 dé

Appuyez sur l'option de gauche. La couleur du sélecteur indique l'option active.

3 • Appuyez sur LANCER

Touchez LANCER (TIRAR) et attendez la fin de l'animation. Le chiffre sous le dé indique le résultat.

4 • Utilisez le résultat dans votre jeu

TOCKA n'ajoute pas automatiquement ce chiffre aux scores. Vous pouvez relancer dès la fin du lancer.



1 1 dé • 2 LANCER

1 dé sélectionné ; résultat du dernier lancer.

Aucun autre lancer ne démarre tant que le dé tourne. Le résultat visible est celui du dernier lancer.

Deux dés, un total clair

Consultez chaque dé et leur somme.

1 • Passez à 2 dés

Sélectionnez l'option de droite avant de lancer.

2 • Lancez et attendez

Appuyez sur LANCER. Les deux dés s'animent et affichent leurs valeurs à l'arrêt.

3 • Lisez le TOTAL

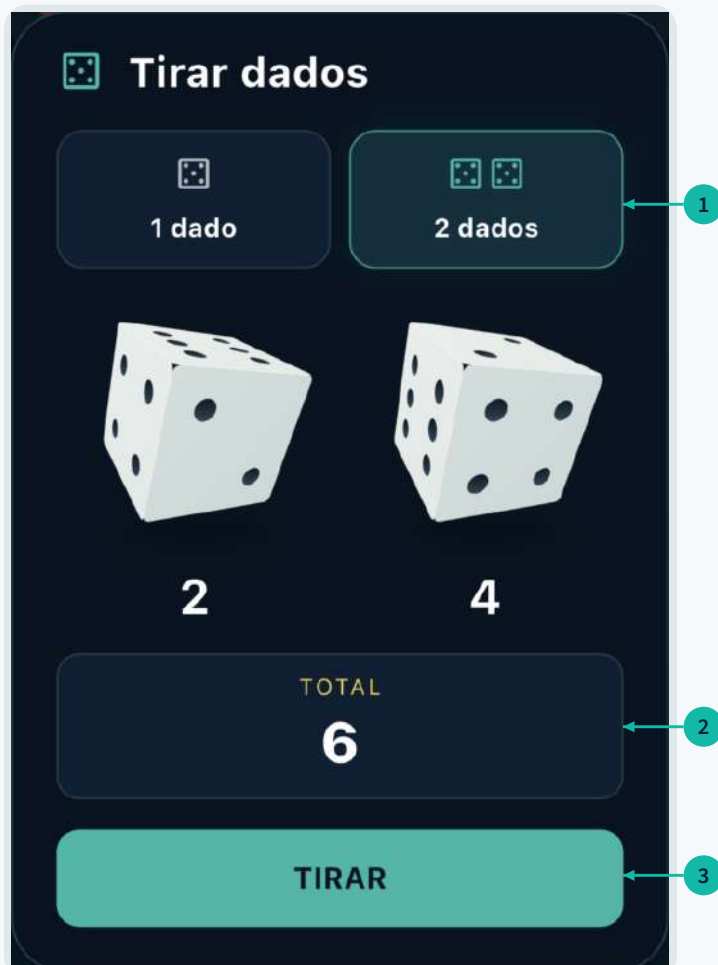
Sur l'image, 2 et 4 font 6. Utilisez les valeurs individuelles ou le total selon les règles du jeu.

Un autre lancer ou un seul dé

À la fin, relancez ou passez à 1 dé. L'outil ne décide pas du gagnant de la partie.

EXEMPLE

Exemple de la capture : $2 + 4 = 6$



1 2 dés • 2 TOTAL • 3 LANCER

2 dés sélectionnés : 2 et 4, total 6.

LANCER génère un nouveau résultat. Changer le nombre de dés n'applique ni points, ni vies, ni argent.

AUTOMATIQUE : touchez **TOURNER** et attendez

AUTOMATIQUE est le mode initial.

1 • Sélectionnez AUTOMATIQUE

Ouvrez TOUR dans la barre inférieure (TURNO). Avant de lancer, touchez AUTOMATIQUE (AUTOMÁTICO) dans le sélecteur.

2 • Appuyez sur TOURNER

Touchez TOURNER (GIRAR). La roue accélère puis ralentit progressivement. Le mouvement complet dure environ 8 secondes.

3 • Attendez l'arrêt

Des clics accompagnent le mouvement. Inutile de toucher un autre bouton : le tirage se termine seul.

4 • Lisez le nom

Le joueur sélectionné apparaît sous la roue et un son confirme le choix. L'indicateur supérieur pointe son segment.



1 Choisissez le mode • 2 TOURNER

AUTOMATIQUE sélectionné, avant TOURNER.

AUTOMATIQUE est sélectionné à la première ouverture. Ensuite, le dernier mode choisi est mémorisé.

MANUEL : choisissez quand ralentir

Le moment d'appuyer sur ARRÊTER ne choisit pas le gagnant.

1 • MANUEL, puis TOURNER

Sélectionnez avant de démarrer. La roue accélère et continue de tourner. L'image montre cet état, avec ARRÊTER (PARAR) disponible.

2 • Appuyez sur ARRÊTER

Un freinage doux d'environ 4 à 5 secondes commence. La roue ne s'arrête pas brusquement.

3 • Attendez le résultat

À l'arrêt, consultez le nom sous la roue. Inutile d'appuyer plusieurs fois sur ARRÊTER.

Si personne ne touche ARRÊTER

Le freinage commence automatiquement 15 secondes après TOURNER ; le ralentissement se déroule ensuite.



1 MANUEL sélectionné • 2 ARRÊTER

MANUEL pendant le tour : ARRÊTER est visible.

Le moment d'appuyer sur ARRÊTER ne change pas la personne sélectionnée. Il détermine seulement le début du freinage.

À qui le tour ?

Le nom du résultat confirme la sélection.



L'indicateur pointe le segment choisi à l'arrêt.

À l'arrêt

L'indicateur supérieur pointe le segment choisi. La carte inférieure confirme le nom.



Exemple de résultat : Pedro.

Lisez la carte, pas la roue en mouvement

Le résultat apparaît sous la roue après l'arrêt.
Dans cet exemple, Pedro a été sélectionné.

Qui participe

Tous les joueurs de la partie sont inclus, même les éliminés. Avec un seul participant, sa sélection s'affiche directement.

Pour un autre tirage

Attendez la fin, puis appuyez à nouveau sur TOURNER. Vous pouvez changer de mode avant le prochain tour. TOCKA mémorise le dernier choix.

Ce n'est pas une victoire de la partie

Le tirage ne change ni points ni victoires. Il désigne à qui le tour selon l'usage que vous en faites à la table.

AUTOMATIQUE et MANUEL affichent le résultat de la même façon. Fermez avec × pour revenir aux scores.

Mesurez la durée de votre partie

Le chronomètre compte vers le haut.

1 • Ouvrez TEMPS

Touchez l'horloge et sélectionnez CHRONOMÈTRE (CRONÓMETRO). Appuyez sur DÉMARRER (INICIAR).

2 • Pause et reprise

PAUSE conserve le temps mesuré. REPRENDRE poursuit à partir de ce point. Passer du chronomètre au compte à rebours, ou inversement, met en pause.

3 • Masquez sans arrêter

MASQUER (OCULTAR) ferme la fenêtre, mais le temps continue tant que vous restez dans la partie. Rouvrez TEMPS pour le consulter.

Réinitialiser n'est pas reprendre

RÉINITIALISER arrête le fonctionnement et remet le chronomètre à zéro ; le compte à rebours revient aussi à une minute.



1 Mode • 2 Démarrer • 3 Masquer

CHRONOMÈTRE arrêté à zéro.

MASQUER et × ferment sans mettre en pause. Pour arrêter, appuyez sur PAUSE avant de revenir aux scores.

Fixez une limite avec le compte à rebours

Réglez d'abord, démarrez ensuite.

1 • COMPTE À REBOURS

Après réinitialisation, la durée initiale est d'une minute. À l'arrêt, réglez-la avec -1m et +1m. La capture indique CUENTA ATRÁS.

2 • Démarrez

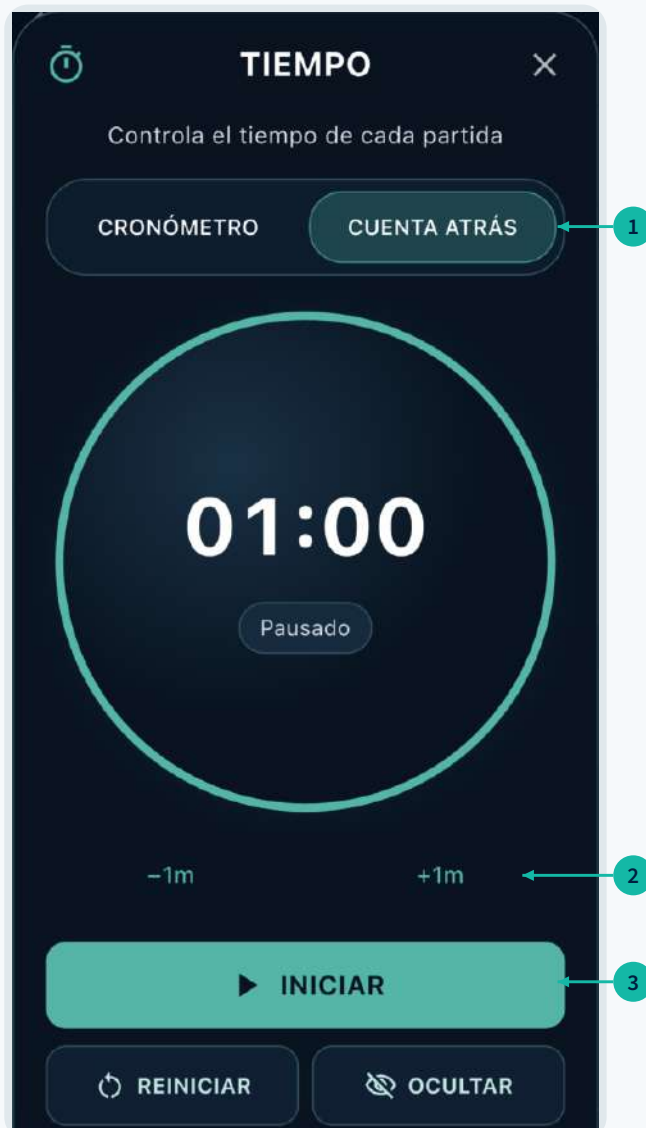
Appuyez sur DÉMARRER. Pendant le décompte, les commandes de réglage ne changent pas la durée. Vous pouvez mettre en pause et reprendre.

3 • À zéro

Le décompte s'arrête à 00:00 et joue une alarme une seule fois. Le chronomètre ascendant n'utilise pas cette alarme.

Pour un autre tour

Réinitialisez et préparez la durée voulue. Ne confondez pas MASQUER et PAUSE : masquer retire seulement la fenêtre.



1 Compte à rebours • 2 Régler les minutes • 3 Démarrer

Détail du COMPTE À REBOURS et de ses commandes.

Gardez TOCKA dans la partie pour suivre le temps. Si vous fermez l'application, ne comptez pas sur une alarme système.

De l'élimination au dernier survivant

Lisez le bouton avant de continuer.

1 S'il reste au moins deux joueurs

L'avis propose CONTINUER LA PARTIE ou RECOMMENCER LA PARTIE. Continuer préserve la manche et laisse ce joueur hors jeu.

2 S'il n'en reste qu'un

Un seul bouton s'affiche : PARTIE TERMINÉE (PARTIDA TERMINADA). Touchez-le : ÉLIMINÉ se ferme, puis VICTOIRE apparaît.

3 Les modes concernés

Cette séquence s'applique à VIES, ARGENT et POINTS avec Éliminer le joueur. POINTS avec Continuer à jouer n'élimine pas au passage à zéro.

4 Ouvrir le classement ne suffit pas

La victoire correspond à une fin de manche enregistrée. La coupe du classement indique seulement la position et ne remplace pas la séquence de résultat.

EXEMPLE

ÉLIMINÉ → PARTIE TERMINÉE → VICTOIRE

S'il y a plusieurs avis, traitez-les dans l'ordre. Inutile de recommencer la partie pour faire apparaître le gagnant.

Victoire, égalité et manche suivante

La victoire s'enregistre en fin de manche, pas en consultant le classement.

Victoire

La fenêtre identifie le gagnant. Le son de célébration retentit et, avec un seul gagnant, des confettis apparaissent. Les scores retrouvent leurs valeurs initiales pour une autre manche.

Égalité en POINTS

À la fin manuelle, les joueurs au meilleur score actif reçoivent une victoire. Ils partagent une fenêtre d'égalité et le son de célébration, sans les confettis du gagnant unique.

MANCHE SUIVANTE

Ferme le résultat et continue avec les mêmes joueurs, valeurs initiales et règle de POINTS. Les victoires de cette partie sont conservées.

RETOUR AU MENU

Quitte les scores et revient à la configuration. Une autre partie crée de nouvelles statistiques de classement ; l'historique de l'hôte reste conservé.



1 Manche suivante • 2 Retour au menu

Résultat d'une manche avec un gagnant.

MANCHE SUIVANTE conserve les victoires de la partie. RETOUR AU MENU revient à la configuration.

Réinitialiser n'est pas créer une autre partie

Trois actions à distinguer.

1 MANCHE SUIVANTE

Après enregistrement du résultat, conserve victoires et participants et rétablit les valeurs initiales. En POINTS, conserve la règle à zéro.

2 Réinitialiser les scores

Dans le menu à trois points des scores (Reiniciar Marcador). Réactive les joueurs et rétablit les valeurs initiales. Conserve les victoires et ajoute les scores précédents au cumul ; n'accorde pas de victoire en soi.

3 Quitter et recommencer

La flèche supérieure revient à la configuration. La sortie du menu à trois points revient à l'accueil. Une nouvelle partie repart avec de nouvelles statistiques de classement, même avec les mêmes noms.

4 Avant de quitter

Pour enregistrer le résultat en POINTS, utilisez TERMINER ET ENREGISTRER. Quitter l'écran ne signifie pas terminer avec un gagnant.

EXEMPLE

Réinitialiser les scores ≠ effacer l'historique
Nouvelle partie ≠ manche suivante

Impossible d'annuler une réinitialisation ou de récupérer une partie en cours après fermeture de l'application.

Comprenez chaque colonne

Le classement visible concerne cette partie et ses manches.

Victoires

Nombre de manches gagnées dans la partie actuelle. Une première place partagée à la fin de POINTS avec égalité compte aussi comme une victoire.

Cumul

Somme intégrée à la fin des manches et lors des réinitialisations. Elle diffère du score actuel.

Actuel

Valeur affichée maintenant dans les scores. Après un résultat, elle peut déjà être la valeur initiale de la prochaine manche.

L'ordre du classement

On compare les victoires, puis le cumul en cas d'égalité, puis la valeur actuelle. Une égalité sur les trois critères donne une position partagée.

RANKING DE SESIÓN			
5 participantes			
Victorias · Acumulado · Actual			
Empate en el primer puesto			
1.	J	Javi	
		Líder compartido	
		Dueño	
Victorias		Acumulado	Actual
0		0	6
1.	J	Juan	
		Líder compartido	
Victorias		Acumulado	Actual
0		0	6

Deux participants ex æquo au classement.

Le classement de session concerne cette partie et ses manches. Il ne cumule pas les victoires de nouvelles parties ou de modes différents.

Premier ne signifie pas toujours « a gagné »

La coupe indique la position actuelle du classement.

1 Des victoires différentes

Ana a 2 victoires et Juan 1. Ana passe devant, même si le score actuel de Juan est supérieur. Les victoires sont le premier critère.

2 Aucune victoire

Au début, tous peuvent avoir 0 victoire. Si cumul et valeur actuelle sont aussi identiques, ils partagent la première place. Cela ne signifie pas qu'un gagnant a déjà été enregistré.

3 Quand le compteur augmente

Lors de l'enregistrement de la fin d'une manche. Ouvrir ou fermer le classement n'accorde pas de victoires.

4 En changeant de mode

La nouvelle partie dans un autre mode n'hérite pas de ce compteur. L'historique de l'hôte est une statistique différente, expliquée page suivante.

EXEMPLE

2 victoires / cumul de 10
se classe avant
1 victoire / cumul de 100

En ARGENT, le classement emploie le même affichage à deux décimales maximum que la calculatrice et les scores.

Vos résultats sur cet appareil

Le profil de l'hôte conserve des informations entre parties.



1 Modifier • 2 Effacer l'historique

Carte et statistiques de l'hôte

Victoires et défaites

Lorsqu'une manche est enregistrée, l'hôte gagne une victoire s'il figure parmi les gagnants, sinon une défaite. Une égalité gagnante en POINTS compte aussi comme victoire de l'hôte.

Consulter et effacer

Ces données apparaissent dans VOTRE PROFIL.
La corbeille ouvre Effacer l'historique ? ;
REMETTRE À ZÉRO efface statistiques et séries.
ANNULER les conserve.

SÉRIE et RECORD

SÉRIE affiche les victoires consécutives. Une défaite interrompt la série. RECORD conserve la meilleure série atteinte.

Ce que cela ne représente pas

Ce n'est ni un journal consultable de tous les coups ni une sauvegarde des scores. Les invités n'ont pas le même historique permanent visible que l'hôte.

Les données sont locales. Effacer les données de l'application ou la désinstaller peut les faire perdre ; aucun compte de synchronisation cloud n'est proposé.

FREE, essai et PRO

Trois états d'accès ; une seule application.

FREE

POINTS

Jusqu'à 4 joueurs

ESSAI

30 jours

3 modes · Jusqu'à 15

PRO

Achat unique

3 modes · Jusqu'à 15

Essai de 30 jours

Pendant 30 jours consécutifs dès son début, utilisez les trois modes et jusqu'à 15 participants. La période ne s'interrompt pas si vous n'utilisez plus l'application.

Ensuite : FREE

Après l'essai, continuez à utiliser POINTS avec jusqu'à 4 participants. VIES et ARGENT nécessitent PRO ou un essai actif. L'accès est vérifié avant une nouvelle partie.

TOCKA PRO

Un achat unique facultatif débloquent l'accès complet. Ce n'est pas un abonnement, et l'essai ne déclenche aucun paiement automatique à son terme.

La partie déjà commencée

La perte d'accès n'interrompt pas une partie en cours. Les restrictions s'appliquent de nouveau à la préparation d'une autre partie.

Aucun paiement n'est nécessaire pour garder FREE. Vérifiez toujours le prix réel affiché par la boutique avant de confirmer un achat.

Acheter et restaurer sur Google Play

L'achat utilise le compte de la boutique.

1 Ouvrir les options PRO

Dans NOUVELLE PARTIE, touchez l'insigne doré en haut à droite pour consulter PRO. Un avis apparaît aussi en tentant un mode ou un nombre de joueurs restreint.

2 Acheter

La fenêtre affiche l'action d'achat et le prix lorsque le produit est disponible. Suivez la confirmation Google Play. Aucun prix fixe n'est indiqué ici : il peut varier selon le pays et la boutique.

3 Restaurer

Si vous avez déjà PRO, utilisez Restaurer un achat antérieur avec le compte Google Play de l'achat. La procédure vérifie le droit existant ; inutile de racheter pour restaurer.

4 En cas d'échec ou de chargement impossible

Vérifiez connexion et compte. Si RÉESSAYER apparaît, utilisez-le pour recharger le produit. Un achat annulé ou en attente n'est pas confirmé. Contactez l'assistance si le problème persiste.



Repérez l'insigne doré

Il est en haut à droite de NOUVELLE PARTIE.

L'insigne doré ouvre les options
PRO

Si la restauration ne trouve pas l'achat, vérifiez le compte Google Play et contactez l'assistance avant de racheter.

Les réponses du quotidien

Sans quitter la table ni chercher des options inexistantes.

1 Où changer la langue ?

TOCKA suit la langue de l'appareil : espagnol, anglais, français, allemand, italien ou portugais. Les variantes régionales utilisent la langue de base. Les langues non prises en charge utilisent l'anglais. Aucun sélecteur interne n'est prévu.

2 Faut-il Internet pour jouer ?

Outils et scores fonctionnent localement. Achat, restauration et vérification des achats peuvent nécessiter une connexion. Aucun compte social n'est requis pour préparer les joueurs.

3 Pourquoi la calculatrice n'apparaît-elle pas ?

Elle s'ouvre seulement en ARGENT, en touchant le solde d'un actif. En POINTS, ce geste ouvre la saisie rapide ; en VIES, aucune de ces fonctions.

4 Où reprendre une partie fermée ?

Aucun écran ne permet de récupérer les scores en cours. Enregistrer résultats et historique ne revient pas à sauvegarder une partie récupérable.

5 Puis-je jouer par QR ou envoyer des messages ?

Pas dans cette version. Ces idées concernent de futures améliorations, pas des fonctions disponibles.

Les gestes les plus utiles

Une page à consulter pendant la partie.

1 Nom, crayon, palette

Créez votre nom à la première utilisation. Le crayon modifie l'hôte. L'avatar/palette d'un invité change sa couleur. La × de sa carte le retire de la configuration.

2 – •chiffre• +

Les extrémités retirent ou ajoutent une unité. Le chiffre ouvre la saisie rapide en POINTS et la calculatrice en ARGENT. Vérifiez toujours la ligne du joueur.

3 DÉ • TOUR • TEMPS • CLASSEMENT

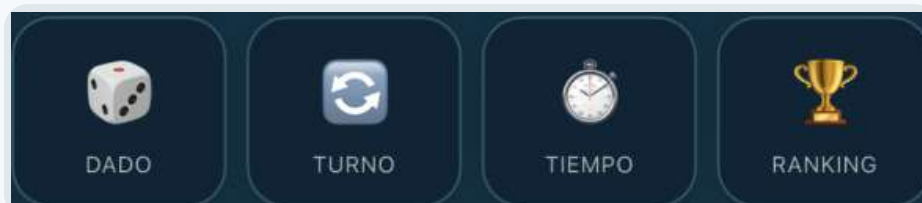
Dé pour lancer ; flèches pour tirer au sort ; horloge pour mesurer ; coupe pour le classement. Les outils n'appliquent pas eux-mêmes leur résultat aux scores.

4 Trois points et flèche

Le menu des scores contient Réinitialiser les scores et la sortie. La flèche revient à la configuration. Enregistrez le résultat avant de quitter si nécessaire.

5 Si quelque chose ne va pas

Fermez l'outil sans appliquer et vérifiez mode et participant. Pour de l'aide, écrivez à tocka.official@gmail.com en expliquant vos actions et le résultat attendu.



Les quatre accès de la barre inférieure

À la prochaine partie

TOCKA · Votre compagnon de jeux de société.

1 Site officiel

<https://tocka-app.com/>

2 Télécharger pour Android

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tocka.app>

3 Besoin d'aide ?

Écrivez à tocka.official@gmail.com. Précisez appareil, version de TOCKA, mode et étapes suivies. Une capture du problème peut aider ; évitez les données personnelles ou de paiement.

4 Disponibilité

TOCKA est disponible sur Google Play. Prochainement sur iOS.

5 À propos du manuel

Manuel officiel de TOCKA 1.0.0. Édition française d'après la deuxième édition espagnole, octobre 2026. Développeur : José Javier Paz. Les noms et montants des exemples concernent des parties fictives.