

Touttim®

CONTENU

- 50 cartes renforcées comprenant :



Une face Objet

Une face Caractéristique (bordure bleue)

- 1 règle du jeu

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

MISE EN PLACE

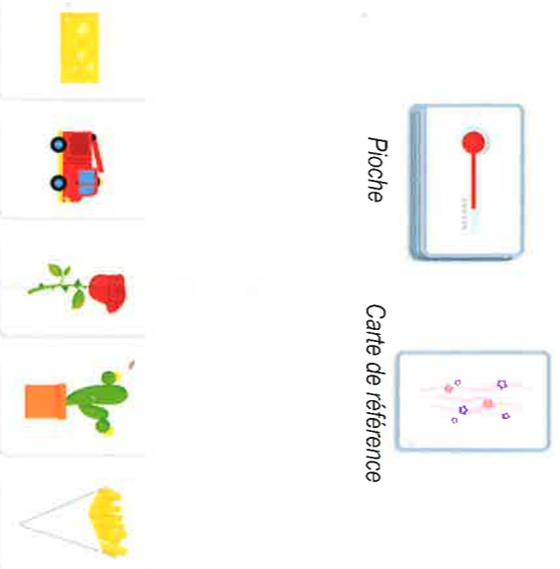
Les cartes sont mélangées, chaque joueur en reçoit 5 et les pose devant lui, face Objet visible.
Le reste des cartes est posé face Caractéristique visible au milieu de la table et forme la pioche.
La première carte de la pioche est posée à côté et sert de carte de référence.



Cartes du joueur 2



Cartes du joueur 3



Cartes du joueur 1

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le plus jeune, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour regarde la caractéristique demandée par la carte de référence au centre de la table. S'il la trouve parmi ses cartes, il prend cette carte et la retourne sur la carte de référence afin de faire apparaître une nouvelle caractéristique. Puis c'est le tour du joueur suivant.



EXEMPLE : c'est le tour de Joseph, la carte de référence indique la caractéristique BLEU.

Joseph regarde ses cartes, et constate qu'il peut poser sa carte Chaussette ou sa carte Yaourt car elles contiennent toutes les deux du bleu. Il décide de jouer le Yaourt et le retourne sur la carte de référence pour faire apparaître une nouvelle Caractéristique.

Si aucune de ses cartes ne contient la caractéristique demandée, le joueur prend une carte de la pioche. Si celle-ci correspond à la caractéristique demandée, le joueur peut la poser immédiatement. Sinon, il la rajoute à ses autres cartes et c'est le tour du joueur suivant.



EXEMPLE : Delphine doit jouer une carte avec un triangle, elle prend une carte de la pioche (1) car aucune de ses cartes n'en contient. Par chance elle pioche le Citron qui a des triangles. Elle peut donc immédiatement le poser (2).

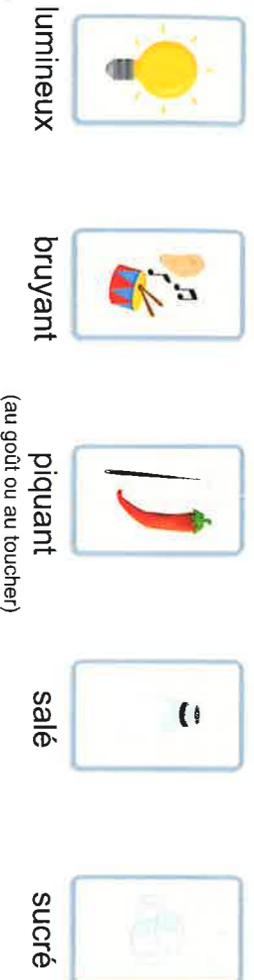
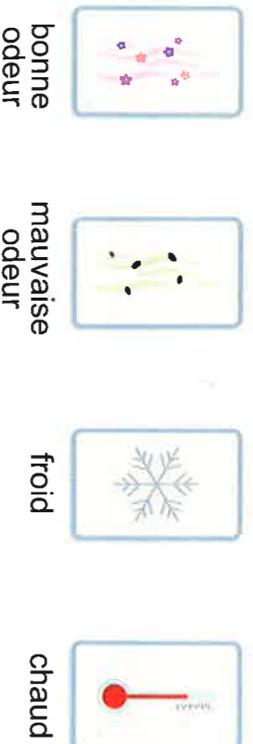
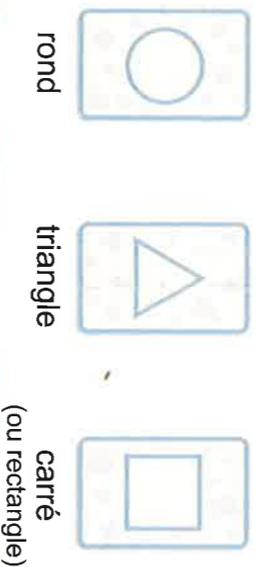
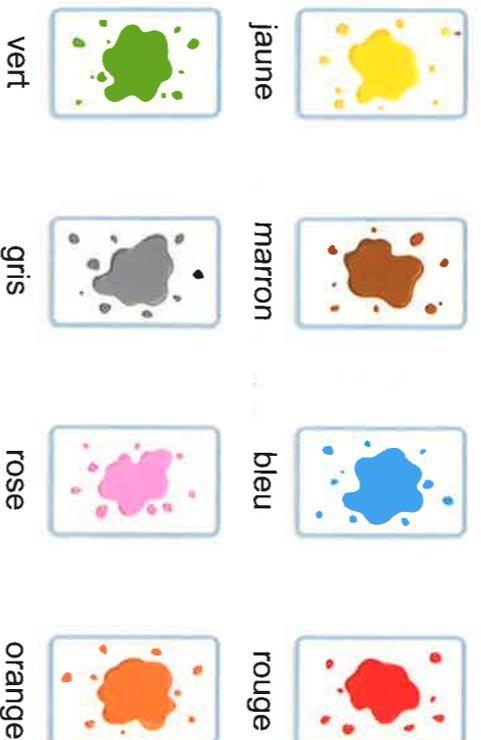
Les cartes Chance sont des jokers, elles peuvent toujours être jouées, quelle que soit la caractéristique demandée par la carte de référence.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la partie s'arrête : il a gagné.

LES DIFFÉRENTES CARACTÉRISTIQUES



Certaines caractéristiques peuvent être soumises à interprétation, telle que « bonne odeur » par exemple, à vous de décider si les arguments sont suffisamment convaincants pour être acceptés. Nous, par exemple, on adore l'odeur des frites !



Auteur : Marine Faraguna
Illustrations : Elen Lescoat



© & © - 2019 Gigamic
ZAL Les Garènnès
62930 - Wimeureux - FRANCE
www.gigamic.com