

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Tohuwabohu

© Goldsieber, 1999 – Un jeu de Michel Schacht pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

Contenu

- 36 cadres avec les Tohuwabohu prédécoupés
- 54 cartes d'action
- 1 règle

Avant la première partie, les Tohuwabohu doivent être soigneusement détachées de leur cadre.

Note : les Tohuwabohus ainsi que leurs cadres extérieurs sont utilisés pour le jeu. Ne jetez s'il vous plaît aucun élément !

Préparation

Les 36 cadres sont mis de côté pour l'instant.

Les 36 Tohuwabohus sont disposés avec la face colorée visible au centre de la table, de telle sorte que chacun puisse les voir. Le jeu est plus facile si les formes sont disposées selon une grille de 6 x 6.

On prépare du papier et un crayon pour tenir le score.

L'un des joueurs est désigné comme donneur.

Les cartes d'action montrent les Tohuwabohus sur le recto en couleurs et au verso en noir. Le donneur brouille les cartes et les place en une pile sur la table avec la face noire sur le dessus.

Déroulement de la partie

Tous les joueurs, sauf le donneur, mettent les mains sous la table. Le donneur retourne avec rapidité la carte du dessus de la pile et la pose devant la pile, à un endroit où chacun peut la voir facilement, sans avantager un joueur en particulier, ni lui-même.

La façon correcte de retourner la carte est la suivante : le donneur doit retourner la carte en soulevant le côté le plus loin de lui, de telle sorte que s'il retourne lentement, il est le seul joueur désavantagé. Bien sûr, il peut retourner la carte très rapidement, pour ne pas subir personnellement de handicap.

Immédiatement, tous les joueurs commencent à chercher les Tohuwabohus dessinés sur la carte d'action. Si un joueur découvre une forme, il y pose immédiatement son index. Bien sûr, il peut utiliser les deux index pour tenir deux formes !

Une fois découvert, les joueurs maintiennent leurs doigts sur les formes aussi longtemps que nécessaire jusqu'à ce que toutes les formes dessinées sur cette carte d'action soient trouvées. Alors chaque

joueur prend les Tohuwabohus qu'il a correctement indiqués le premier et les place devant lui, à un endroit où tous peuvent les voir clairement. Les autres joueurs repartent les mains vides.

La carte terminée est mise de côté.

Si une nouvelle carte d'action désigne un Tohuwabohu qui est déjà posée devant un joueur, un adversaire peut essayer de gagner cette forme en y mettant son doigt avant que le propriétaire ne le fasse lui-même.

Il est interdit aux joueurs d'empêcher intentionnellement les autres joueurs de voir les Tohuwabohus. Les mains doivent rester sous la table, jusqu'au moment où le doigt se jette sur un Tohuwabohu pour le réserver.

Fin de la partie et marque

La manche est terminée quand un joueur a huit Tohuwabohus devant lui. Ce joueur gagne la manche. Avec 5 ou 6 joueurs, la manche est terminée quand un joueur a sept Tohuwabohus. Si plusieurs joueurs atteignent le nombre de Tohuwabohus fixé en même temps, on continue à jouer la manche jusqu'à ce qu'un joueur ait plus de Tohuwabohus que les autres joueurs.

À la fin de la manche, chaque joueur gagne 1 point pour chaque Tohuwabohu qu'il a devant lui. Le gagnant de la manche gagne un bonus de 4 points.

Pour la manche suivante, tous les Tohuwabohus sont remis au centre de la table. Le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur pour la manche qui commence.

Il y a autant de manches que de joueurs. Le joueur qui a le plus de points à la fin de toutes les manches est le vainqueur.

Variantes

- Au lieu d'utiliser les Tohuwabohus, on utilise les cadres dont les Tohuwabohus ont été détachés. Placez-les faces colorées au centre de la table, comme vous le faisiez avec les Tohuwabohus.
- Pour rendre le jeu plus difficile, utilisez le côté noir des cartes d'action. Les Tohuwabohus sont toujours disposés faces colorées au dessus, mais le côté noir des cartes ne montre que la forme sans la couleur, et l'image est l'inverse (ou le symétrique) du Tohuwabohu coloré.