

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).

**ESCALE À JEUX**



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

TOKAMI

Jeu d'adresse et d'équilibre

Un jeu de Zoltàn Aczèl pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans © 1998 Zoch Verlag GmbH

Contenu de la boîte

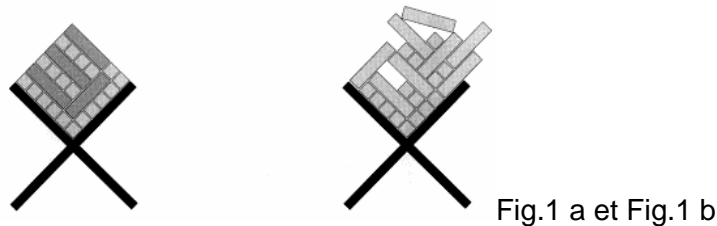
2 planchettes noires. 36 petits blocs en bois.

But du jeu

Acquérir le plus de points possible en déplaçant adroitement les blocs en bois.

Préparation du jeu

Assembler les planchettes noires de façon à former un X. Mélanger les 36 blocs, et les poser les uns sur les autres sur le X. Toutes les constructions de départ sont possibles (cf. 1 a et 1 b).



Déroulement du jeu

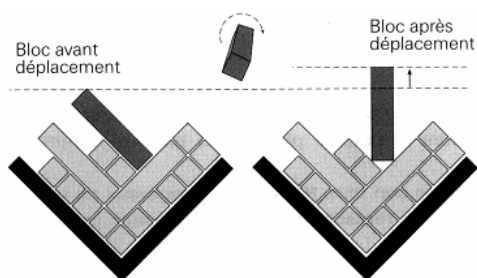
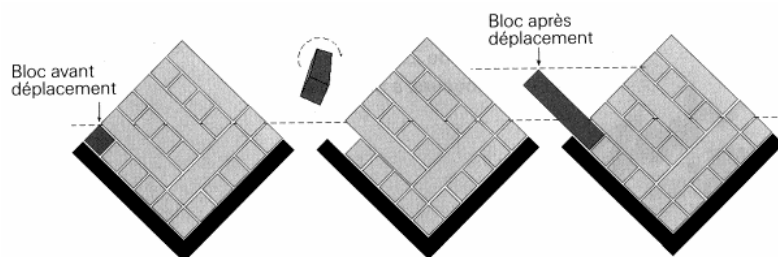
1. Déplacer un bloc

On joue chacun à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, un joueur retire un bloc de son choix, et il doit le repositionner plus haut que sa position initiale (cf. 2 à 4).

2. Prendre un bloc bonus

Si le joueur réussit à replacer le bloc plus haut sans faire tomber d'autres blocs du X, il peut retirer un autre bloc de son choix et le placer devant lui comme bloc bonus. Son tour est alors terminé.

Si cela lui paraît trop risqué, il peut aussi terminer son tour sans prendre de bloc bonus. Chacun des blocs bonus vaudra un point à la fin du jeu, sauf les rouges qui ne valent rien.



Déplacement incorrect, le bloc est trop bas :

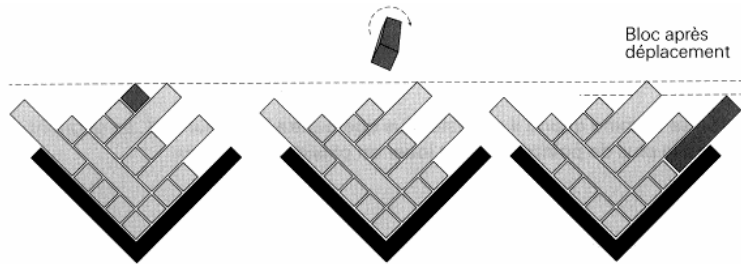


Fig.4

Des blocs tombent

a) Si des blocs tombent du X, le joueur doit tout de suite interrompre sa tentative de replacer un bloc. Tous les blocs qui sont tombés sont des blocs malus qu'il doit placer devant lui, bien séparés des blocs bonus. Chaque bloc malus vaudra un point négatif à la fin, même les rouges ! Evidemment on ne prend pas de bloc bonus dans ce cas. Si on avait déjà retiré un bloc, il s'ajoute aux blocs malus. b) Si un joueur retire un bloc, mais ne peut pas le replacer plus haut, ce bloc devient un bloc malus et il le pose devant lui. Son tour est alors terminé.

On peut se débarrasser de ses blocs malus

Un bloc bonus permet de se débarrasser de tous les blocs malus ayant la même couleur.

Si par exemple un joueur gagne un bloc bonus bleu, alors il se débarrasse immédiatement de tous ses blocs malus bleus (on les remet dans la boîte, ils ne serviront plus. Le bloc bonus, lui, est gardé). Cela vaut pour toutes les couleurs, même le rouge.

Les blocs interdits

Le bloc que le joueur précédent vient de poser est interdit pour le joueur qui le suit, c'est-à-dire qu'il ne peut le prendre ni pour le placer plus haut, ni comme bloc bonus.

Exception: le joueur qui, au début de son tour, trouve trop dangereux de retirer un bloc doit prendre celui que vient de replacer le joueur précédent comme bloc malus. Son tour est alors terminé.

Remarques

On a le droit d'essayer de retirer un bloc et de s'arrêter si on trouve cela trop dangereux. On doit alors prendre le bloc interdit comme bloc malus. Les blocs peuvent glisser sur le X, du moment qu'ils ne tombent pas (cf.5)

Fin du jeu

La partie se termine quand il ne reste plus que quatre blocs sur le X. Le gagnant est celui qui a le plus de points. On peut jouer en plusieurs manches.

Glissement d'un bloc

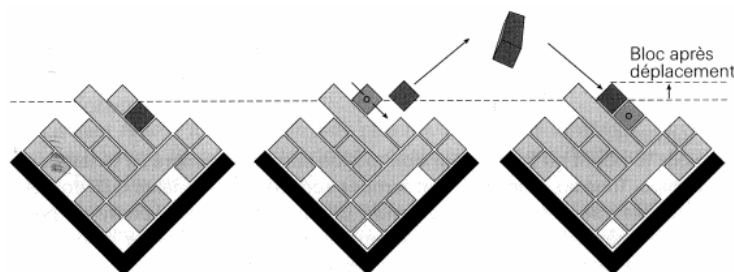


Fig. 5