



Le Jeu de **Tom-Tom et Nana**

Règle du jeu

Bienvenue dans le jeu de Tom-Tom et Nana

Il va falloir être le plus malin pour trouver le chemin le plus court
et arriver le premier à *La Bonne Fourchette...*
mais attention aux gages !

DE 2 À 4 JOUEURS

But du jeu

Être le premier à atteindre la case : LA BONNE FOURCHETTE.

Début de la partie

Chacun choisit son pion et le pose sur une des cases DÉPART : la piscine, le magasin Mega-Game, la librairie ou l'école.

Celui qui fait le plus grand chiffre en lançant le dé distribue, une par une, 5 cartes à chacun, et jouera en premier.

Les cartes restantes serviront de pioche et les cartes CHANCE-GAGE seront posées sur la case correspondante.

Attention ! Les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quel sens sur le parcours.

- Le Joker remplace toutes les cartes

- Si un joueur ne possède aucune combinaison, il passe son tour. Il se débarrasse de tout ou partie de ses cartes et les met de côté. Il prend dans la pioche autant de cartes qu'il lui faut pour en avoir 5. Il jouera au prochain tour.

- Il n'est pas possible d'être à plusieurs sur la même case. Aussi, quand un joueur arrive sur une case déjà occupée, le joueur de l'autre pion retourne à "SA CASE DÉPART". Si le nombre obtenu par les cartes ou par le dé est supérieur à cette case occupée, il saute par dessus la case occupée.

Tableau des combinaisons

Combinaisons		Points
• Duo	2 cartes avec le même chiffre	2
• Trio	3 cartes avec le même chiffre	5
• Quatro	4 cartes avec le même chiffre	8
• Couleur 2 cartes	2 cartes de même couleur	2
• Couleur 3 cartes	3 cartes de même couleur	3
• Couleur 4 cartes	4 cartes de même couleur	4
• Couleur 5 cartes	5 cartes de même couleur	6
• Suite couleur 5 cartes	5 cartes de même couleur dont les chiffres se suivent	10

Déroulement de la partie

Le premier à jouer avance sur le plateau selon le nombre de points obtenus avec les combinaisons de cartes qu'il a en main (voir tableau de combinaisons ci-dessus).

Il annonce et présente sa combinaison aux autres joueurs, puis la met de côté.

– Si ton pion tombe sur une **case bleue**, rien ne se produit et c'est au suivant de jouer.

– Si ton pion tombe sur une **case dé**, tu lances le dé et tu avances du nombre de points obtenus avec le dé.

– Si ton pion tombe sur une **case rouge**, tu dois tirer une carte **CHANCE-GAGE**, la montrer aux autres joueurs et exécuter le message de la carte.

Tu remets ensuite cette carte en dessous du paquet.

Tu prends dans la pioche le nombre de cartes qui te manque pour en avoir toujours 5 et tu rejoues jusqu'à ce que tu arrives sur une case bleue.

Vous avancez ainsi chacun votre tour.

Après que chaque joueur a joué une fois, vous complétez vos cartes en utilisant la pioche pour en avoir 5 chacun pour le prochain tour.

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, pour créer une nouvelle pioche, remettez un commun toutes les cartes mises en côté et battez-les. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un d'entre vous atteigne la case "LA BONNE FOURCHETTE".

Il n'est pas obligatoire de faire le nombre de cases exact pour tomber pile sur l'arrivée.

Alors, à vos fous rires... Prêts?... Partez !

Règles et modèle déposés.
Isabelle et Eric NAXACHE © 2001.

Tous droits réservés.

D'après les histoires originales
de Jacqueline Collin et Estelle Reberg,
la création graphique de Bernadette Després
et Catherine Vianzon-Poulet.

© Bayard Presse, **JOUEURS** 2001



Jeu édité et distribué par
Éditions Viozon - Division Jeux de Robit's France
BP 533 - 49305 Cholet cedex (France)
Tél. 02 41 48 18 80
E-mail: edivision@edivision.com
Site Web: www.edivision.com

