

# TROUV' TOU



## CONTENU DE LA BOÎTE

- 6 plateaux illustrés



Égypte



Far West



Jungle



Pôles



Îles



Savane

- 1 plateau central
- 60 jetons
- 1 sablier

- 6 fois 50 cartes de mots à chercher



Égypte



Far West



Jungle



Pôles



Îles



Savane

## RÈGLE N° 1 – VOYAGE ÉCLAIR

De 2 à 6 joueurs. Dès 6 ans.

Distribuez un plateau à chaque joueur, au hasard, face retournée, ainsi que 5 jetons à chacun. Puis triez les cartes en fonction des contours colorés et donnez à chaque joueur le tas de cartes correspondant à son plateau. Chaque joueur tire ensuite les 5 premières cartes de sa pioche et les pose devant lui face cachée.

Au « top ! », tous les joueurs retournent en même temps leur plateau et les cartes faces cachées. Puis chacun essaye de trouver au plus vite ses cinq mots sur son plateau, en plaçant un jeton sur chaque trouvaille.



Le premier qui réussit à trouver ses cinq mots arrête le jeu. Les autres joueurs vérifient alors son plateau. En cas d'erreur, le joueur est éliminé et celui qui a trouvé le plus d'objets remporte la partie.

Si aucun joueur ne parvient à trouver les cinq mots sur son plateau, les joueurs décident alors d'un commun accord d'arrêter la recherche, et c'est celui ayant trouvé un maximum de mots qui gagne la partie.

## RÈGLE N° 2 – DESTINATION EXPRESS

**De 2 à 4 joueurs. Dès 3 ans.**

Les joueurs tirent un plateau au hasard et le placent face visible entre eux. Ils trient ensuite les cartes correspondant au plateau et désignent un maître du jeu qui place le tas de cartes devant lui, face cachée.

Le maître du jeu pioche la première carte et la lit à voix haute. Tous les joueurs cherchent l'objet sur le plateau. Le premier qui le trouve montre l'objet du doigt. S'il a raison, il empoché la carte ; s'il a tort, il perd une de ses cartes (sauf s'il n'en pas encore gagné).

Le maître du jeu tire une nouvelle carte et le jeu continue. La partie s'arrête quand un joueur a remporté 5 cartes.

## RÈGLE N° 3 – JEU DE PISTE

**À partir de 3 joueurs. Dès 3 ans.**

Les joueurs disposent les 6 plateaux de jeu en rond, entre eux (voir ci-contre).

Le joueur le plus jeune choisit un objet (sans le montrer) sur les plateaux placés devant lui, puis il l'annonce à voix haute et retourne le sablier.

Les autres joueurs cherchent alors l'objet. Le premier qui trouve l'objet le montre du doigt et il remporte 1 jeton. Il choisit ensuite un objet et l'annonce à voix haute.

Si personne n'a trouvé l'objet dans le temps imparti, c'est celui qui a fait l'annonce qui remporte 1 jeton. Il choisit alors un autre mot et l'annonce à voix haute.

En cas d'erreur, le joueur fautif perd l'un de ses jetons (sauf s'il n'en possède pas).

La partie se termine quand l'un des joueurs a remporté 5 jetons.

## RÈGLE N° 4 – COURSE AUTOUR DU MONDE

**À partir de 3 joueurs. Dès 6 ans.**

Les joueurs disposent les 6 plateaux de jeu en rond, entre eux, ainsi que le 7<sup>e</sup> plateau au centre. Puis ils mélangent les 300 cartes et les disposent sur le plateau central.



L'ordre des 6 plateaux autour du plateau central n'est pas important.

Le joueur le plus jeune tire une carte dans la pioche et la lit à voix haute : il sera le maître du jeu pour ce tour. Les autres joueurs cherchent alors l'objet sur tous les plateaux. Le premier qui trouve l'objet le montre du doigt. Si la proposition est validée par le maître du jeu, le joueur remporte la carte et devient le maître du jeu pour le tour suivant.

En cas d'erreur, le joueur ne peut plus jouer durant ce tour et il doit défausser l'une de ses cartes (sauf s'il n'en possède pas). Les autres joueurs tentent alors à nouveau de chercher l'objet.

Si personne ne trouve l'objet, le maître du jeu pioche une nouvelle carte.

La partie se termine quand l'un des joueurs a remporté 5 cartes.

