

# TOUCAN DO IT

8+

2/6

20 min

 Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

 Dominik Hübner

## ● PRINCIPE DU JEU ●

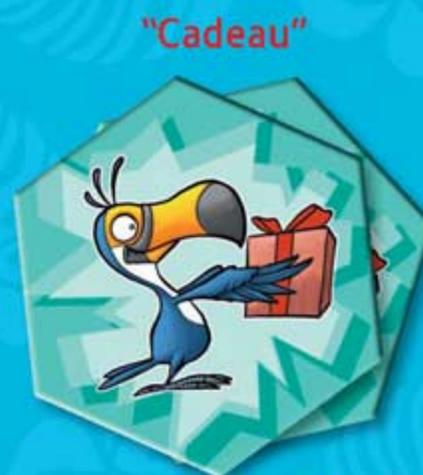
Lancez les dés et déplacez vos pions le long du parcours en essayant de ramasser les tuiles Positives et les tuiles Chance, qui vous rapporteront des points à la fin de la partie. Laissez donc les tuiles Négatives à vos adversaires ! Si, par malheur, vous deviez en récupérer une, utilisez une tuile Chance pour la transformer en tuile Positive. Le joueur qui a amassé le plus de points à l'issue du parcours remporte la partie.

**Note :** en plus du jeu de base proposé par défaut, vous trouverez une variante « pro » à la page 5 de ce livret.

## ● CONTENU ●



1 tuile Départ



4 tuiles Action (recto/verso)



1 Tuile Arrivée



8 tuiles Positives



18 tuiles Négatives



18 pions (3 de chaque couleur)



8 gardes (uniquement pour la variante pro)



1 dé



6 tuiles Chance



## ● COMMENT JOUER ●

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, lancez le dé et avancez l'un de vos pions du nombre de tuiles indiqué.

### ● RAMASSER UNE TUILE

Si votre pion quitte une tuile qu'il était le seul à occuper au début de son tour, vous récupérez cette tuile. Retirez-la du parcours et placez-la devant vous, face visible. Cela forme votre pile de tuiles. Lorsque vous ramasserez d'autres tuiles, vous les placerez sur la pile. Vous ne pouvez pas modifier l'ordre des tuiles de votre pile.

Lorsque vous retirez une tuile du plateau, comblez l'espace laissé vide en resserrant les autres tuiles du parcours.

**Note :** le dernier à quitter la tuile Départ range la tuile dans la boîte.



**Exemple :** Mélanie déplace son pion, qui était tout seul sur la tuile au début de son tour. Elle ramasse donc cette tuile et la met au sommet de sa pile.

**Exemple :** Bastien déplace son pion, qui se trouvait sur une case qu'il partageait avec un autre pion (en l'occurrence, le sien). Il ne ramasse donc pas la tuile.



### ● TUILES ACTION

Si votre pion quitte une tuile Action qu'il était le seul à occuper au début de son tour, vous ne récupérez pas la tuile. Laissez-la sur le parcours et effectuez l'action qu'elle représente.



#### ACTION CADEAU

Vous devez donner la tuile qui se trouve au sommet de votre pile à un autre joueur. Celui-ci doit placer la tuile que vous lui donnez sur sa propre pile.

#### À qui donner la tuile ?

- Si c'est une tuile Négative, donnez-la au joueur avec la tuile de plus forte valeur au sommet de sa pile.
- Si c'est une tuile Positive ou Chance, donnez-la au joueur avec la tuile de plus faible valeur au sommet de sa pile. Valeur des tuiles :

Valeur des tuiles :



Si plusieurs joueurs ont une tuile avec la même valeur au sommet de leur pile, donnez votre tuile à celui d'entre eux qui est le plus proche de vous, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Ensuite, retournez la tuile Action pour la placer sur son côté Vol.**

**Note :** si vous n'avez aucune tuile dans votre pile, vous ne donnez rien à personne, mais vous devez tout de même retourner la tuile Action.



**Exemple 1 :** le pion de **Stéphanie** se trouvait seul sur une case Action (Cadeau). Lorsqu'elle le déplace, elle déclenche cette action. Elle donne la tuile du sommet de sa pile (-7) à Bastien car c'est lui qui a la tuile de plus forte valeur sur sa pile. Elle retourne ensuite la tuile Action côté Vol.



**Exemple 2 :** le pion de **Mélanie** se trouvait seul sur une case Action (Cadeau). Lorsqu'elle le déplace, elle déclenche cette action. Elle donne la tuile du sommet de sa pile (+5) à **Stéphanie** car c'est elle qui a la tuile de plus faible valeur sur sa pile. Elle retourne ensuite la tuile Action côté Vol.



### ACTION VOL

Vous devez prendre la tuile qui se trouve au sommet de la pile de n'importe quel autre joueur et la placer au sommet de votre propre pile. **Ensuite, retournez la tuile Action pour la placer sur son côté Cadeau.**

**Note :** s'il n'y a aucune tuile à prendre chez les autres, vous ne volez rien à personne, mais vous devez tout de même retourner la tuile Action.



**Exemple :** le pion de Bastien se trouvait seul sur une case Action (Vol). Lorsqu'il le déplace, il déclenche cette action. Il choisit de voler la tuile qui se trouve au sommet de la pile de **Stéphanie**. Il retourne ensuite la tuile Action côté Cadeau.



### ● LA TUILE ARRIVÉE

Lorsque vous déplacez un de vos pions sur la tuile Arrivée, il s'y arrête automatiquement, même s'il lui reste des points de déplacement. Un pion qui se trouve sur la tuile Arrivée ne peut plus être déplacé. Une fois que vous avez déplacé tous vos pions sur la tuile Arrivée, vous devez attendre que les autres aient fini de jouer. Toutefois, ils peuvent encore vous donner ou vous voler des tuiles s'ils déclenchent les actions correspondantes.



## ● FIN DE LA PARTIE ●

La partie s'arrête lorsque tous les pions sont sur la tuile Arrivée. Chaque joueur compte alors les points des tuiles de sa pile.

Chaque tuile Positive rapporte le montant de points indiqué, et chaque tuile Négative fait perdre sa valeur de points. Toutefois, pour chaque tuile Chance de votre pile, vous pouvez transformer une tuile Négative en tuile Positive (les tuiles Chance excédentaires ne rapportent rien).

Exemple de score :



Le joueur avec le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de tuiles Chance parmi les ex-aequos l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

## ● VARIANTE PRO ●

### ● MISE EN PLACE ●

- Reproduisez le parcours indiqué ci-dessous.
- Placez un pion Garde sur chaque tuile Chance, ainsi que sur la tuile +7 et +8.
- Placez vos pions sur la tuile Départ comme dans le jeu de base.
- Rangez les tuiles Action et les éléments de jeu non utilisés dans la variante Pro.



## ● COMMENT JOUER ? ●

Utilisez les mêmes règles que pour le jeu de base. Cependant, il n'y a plus de tuiles Action mais des gardes.

### ● TUILES ACTION

Les gardes sont des pions neutres déplaçables par n'importe quel joueur. À votre tour, vous pouvez décider de faire avancer un garde plutôt que l'un de vos pions, d'autant de tuiles qu'indiquées par le dé. Cependant, vous pouvez déplacer un garde uniquement si sa tuile est occupée par au moins un pion de joueur.

**Note :** vous ne pouvez pas ramasser une tuile occupée par un garde.



**Exemple :** c'est le tour de *Stéphanie*, en rouge. Elle peut déplacer n'importe quel pion marqué d'une flèche rouge ci-dessus...



... comme par exemple ce garde qu'elle fait avancer de deux tuiles, comme indiqué par le dé.

## ● FIN DE LA PARTIE ●

La partie se termine de la même façon que dans le jeu de base.

## ● POUR ALLER PLUS LOIN ●

Vous pouvez tout à fait combiner la variante avec le jeu de base, par exemple, pour jouer la variante pro avec les tuiles Action.

Essayez également la variante suivante : lorsque vous marquez les points de votre pile de tuiles, toute tuile Chance affecte obligatoirement la tuile qui se trouve directement dessous. Si c'est une tuile Négative, elle est transformée en tuile Positive, mais si c'est une tuile Positive, elle est transformée en tuile Négative ! Une tuile Chance qui précède une autre tuile Chance n'a aucun effet, de même qu'une tuile Chance qui se trouverait tout en bas de votre pile.



© AMIGO Spiel +  
Freizeit GmbH, D-63128  
Dietzenbach, 2020

Traduction : Antoine Prono (Transludis)



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
Données et adresse à conserver. 10-2021

Adaptation et  
distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
www.gigamic.com