

TOUTAFE !

Un jeu d'ambiance coopératif de Quentin Lammerant et Thierry Saeys

pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Si si ! Ca existe !

Inventez un mot de 8 lettres et associez-le à l'un des thèmes proposés. Mettez sur l'évidence ou jouez la prudence avant de le présenter aux autres joueurs. Comprendront-ils le lien ?

Matériel de jeu

80 Cartes lettres (40 voyelles et 40 consonnes)

36 Cartes thèmes

12 Cartes numéro (de 1 à 6 en double exemplaire)

6 Cartes parcours

1 Carte pari

1 Carte personne de confiance

1 Pion

Préparation du jeu

1. Mélangez les cartes voyelles et consonnes séparément. Distribuez 4 voyelles et 4 consonnes à chaque joueur. Posez les cartes restantes en 2 tas face cachée sur le côté.
2. Mélangez les cartes thèmes et placez en 6 face visible au centre de la table. Attribuez un numéro à chaque thème en posant un jeton numéro de 1 à 6 à côté de chaque carte thème. Posez les cartes restantes en tas face cachée sur le côté.
3. Posez les 6 autres cartes numéro en pile, les carte *pari* et *personne de confiance* à la portée de tous les joueurs.
4. En fonction du nombre de joueurs, créez le parcours en alignant verticalement les cartes parcours. Placez le pion en-dessous de la colonne.

Joueurs	Parcours/Manches	Mots par joueur
2	4	2
3	6	2
4	4	1
5	5	1
6	6	1

Déroulement du jeu

Une partie de *Toutafé !* se déroule en 2 phases : constitution et résolution.

Constitution des mots

Tous les joueurs jouent simultanément. Prenez connaissance des 6 thèmes et inventez un mot de 8 lettres en utilisant toutes vos cartes lettres. Le but de cette étape est de créer un mot en relation la plus évidente possible avec un (et un seul !) des thèmes proposés.

Le mot peut exister, mais dans la grande majorité des cas il sera créé de toutes pièces avec des consonances qui, vous l'espérez, trouvera écho chez les autres joueurs. L'orthographe n'a bien sûr aucune importance, c'est la phonétique qui prime dans ce jeu !

Une fois que votre mot est constitué en classant vos lettres dans l'ordre choisi, déposez votre mot en pile face cachée devant vous. La phase prend fin lorsque tous les joueurs ont créé leur mot.

Résolution

Il est maintenant grand temps de révéler votre mot et découvrir ceux inventés par les autres joueurs !

La personne la plus rapide à avoir constitué son mot commence. Elle sera le MAITRE-MOT pour ce tour de jeu.

1. Le Maitre-Mot prend la pile de cartes numéros, choisit secrètement le numéro du thème à retrouver grâce à son mot et pose la carte face cachée devant lui. Il remet les autres cartes numéro face cachées sur la table.
2. Le Maitre-Mot choisit un autre joueur et lui tend la carte *personne de confiance*. C'est cette personne qui prendra la décision finale en cas de discussion !
3. Le Maitre-Mot prend ensuite la carte pari et choisit la face :
 - PAS A PAS s'il pense que les partenaires vont hésiter et qu'il vaut mieux ne pas prendre de risque.
 - ALL-IN ! s'il pense que son mot est évident et que les partenaires peuvent le trouver du premier coup.
4. Enfin, le Maitre-Mot prend sa pile de cartes lettres et dévoile son mot.
Ne prononcez jamais votre propre mot ! Cela pourrait influencer les autres joueurs. A eux de se faire leur propre interprétation de votre création.
5. Les joueurs peuvent maintenant discuter librement pour se mettre d'accord sur le thème qui leur semble le plus vraisemblable par rapport au mot proposé par le Maitre-Mot. Durant cette phase, celui-ci ne peut rien dire ni réagir à ce qu'il entend : poker face !
En fonction de la face de la carte pari choisie par le Maitre-Mot, les joueurs vont devoir désigner :
 - Un thème à éliminer en mode PAS à PAS
OU
 - Directement l'un des 6 thèmes qu'ils pensent être le bon en mode ALL-IN !
6. C'est la personne de confiance qui a le pouvoir décisionnel : elle pointe du doigt le thème choisi.

7. Le Maitre-Mot annonce « TOUTAFE ! » si la manœuvre est correcte ou « NOOOON ! » dans le cas contraire. Suivez le tableau ci-dessous pour la résolution en fonction du pari choisi :

PAS A PAS	ALL-IN !
<p>Toutafé !</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avancez le pion d'une case sur le parcours - Retournez la carte thème - Reprenez au point 5 pour tenter d'éliminer les thèmes un à un. <p>Noooooon !</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fin de manche directe. 	<p>Toutafé !</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avancez le pion directement de 6 cases sur le parcours ! <p>Noooooon !</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le pion n'avance pas. <p>Fin de manche dans tous les cas.</p>

Préparation de la manche suivante

- Retournez les thèmes face visible et reformez un paquet avec toutes les cartes numéros.
- Les cartes pari et personne de confiance sont remises au centre de la table.
- Reprenez la phase de résolution avec la personne à la gauche du Maitre-Mot qui devient le nouveau Maitre-Mot.
- A 2 ou 3 joueurs seulement : lorsque tout le monde a été Maitre-Mot, renouvelez les 6 thèmes et reprenez à la phase de Constitution.

Fin de partie

La partie s'arrête à l'issue du nombre de manches prévu.

La case sur laquelle est arrivée votre pion indique votre niveau de performance : avez-vous remporté une médaille ?

Médaille de bronze : Bravo ! Connectez-vous encore mieux pour viser plus haut !

Médaille d'argent : Félicitations ! En route pour le plus précieux des métaux !

Médaille d'or : Waouw ! Quelle démonstration ! Objectif ultime : le PERFECT !

PERFECT : DE DIINGUE ! Saurez-vous réitérer l'exploit avec une carte thème de plus ? Ou vous arrêterez-vous ?