

TIKI TOPPLE

KEITH
MEYERS

- Ⓚ Spielanleitung
- ⓁⓇ Les règles du jeu
- Ⓡ Regole del gioco
- ⓃⓁ Spelregels



EASYPLAY



Schmidt

TIKI TOPPLE

Jeu de tactique amusant de Keith Meyers pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Le matériel

- 36 cartes d'action (9 par couleur)
- 27 cartes de mission
- 9 Tikis (Ils forment la tribu des Tikis.)
- 4 pions (des mêmes couleurs que les cartes d'action)
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Chaque joueur reçoit une carte de mission, face cachée, et essaie d'influencer l'ordre des couleurs de la grande tribu des Tikis de manière à ce que, lors de l'évaluation, les trois premières places correspondent à sa carte de mission.

Les préparatifs

Classez les 9 Tikis en fonction des symboles sur leur côté verso et placez-les par groupe de trois Tikis allant ensemble, dans n'importe quel ordre, dans l'emplacement en creux du plateau de jeu, le visage au-dessus.

Chaque joueur reçoit toutes les cartes d'action d'une couleur et place le pion de cette couleur sur la case de départ sur le plateau de jeu.

Dans la partie à deux, on utilise le jeu de cartes complet. Dans les parties à trois et à quatre, chaque joueur remet dans la boîte du jeu une carte «TIKI UP 1». Tous les joueurs mélangent leurs cartes d'action, en piochent 2, face cachée, et les placent devant eux sur la table sans les utiliser, ces cartes constitueront leur défausse personnelle. Chacun prend en main les cartes restantes.

Le joueur qui sait faire les plus belles grimaces commence la partie. Il mélange les cartes de mission, face cachée, et en distribue une à chaque joueur.

Déroulement de la partie

La partie comprend plusieurs manches. Lors de chaque manche, les joueurs essaient pendant plusieurs tours d'influencer l'ordre des couleurs de la tribu des Tikis, de manière à ce qu'au moment de l'évaluation, les trois premiers Tikis correspondent à leur carte de mission.

Dans ce but, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, choisit une carte de sa main et exécute l'action qu'elle indique. Ensuite, on place la carte utilisée sur sa défausse, face cachée. Les cartes d'action jouées ne sont plus disponibles pour le reste de cette manche.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : aucun joueur ne peut renoncer à jouer une carte, même si de cette façon il est forcé d'éliminer un Tiki qu'il voudrait bien laisser.

Les cartes d'action :



TIKI UP

Tu déplaces **n'importe quel** Tiki de 1, 2 ou 3 places vers le haut. On déplace donc les autres Tikis vers le bas en conséquence.

Attention : tu dois complètement exécuter le déplacement. On ne peut donc pas déplacer un Tiki qui se trouve à la deuxième place avec une carte «Tiki Up» 2 ou 3.



TIKI PUH

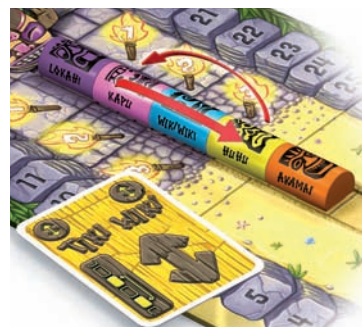
Tu déplaces **n'importe quel** Tiki de 2 places vers le bas. On déplace donc les autres Tikis vers le haut en conséquence.

Attention : tu dois complètement exécuter le déplacement. On ne peut donc pas déplacer un Tiki qui se trouve à l'avant-dernière place avec cette carte.



TIKI TOPPLE

Tu places **n'importe quel** Tiki à la dernière place de la tribu des Tikis. On déplace donc les autres Tikis vers le haut en conséquence. On ne peut pas utiliser cette carte pour le dernier Tiki.



TIKI WIKI

Tu intervertis deux Tikis de **ton choix** sur le plateau de jeu.



TIKI TOAST

Tu élimines le Tiki le **plus bas** de la tribu. On enlève le Tiki du plateau de jeu. Il n'est plus disponible pour le reste de la manche.

Important ! Aucun joueur ne peut jouer TIKI TOAST comme première carte.

Fin d'une manche et évaluation

Une manche se termine immédiatement

- s'il n'y a plus que 3 Tikis sur le plateau de jeu. On place les cartes non jouées de sa main sur sa défausse, sans les utiliser.

ou

- lorsque tous les joueurs ont utilisé les cartes qu'ils avaient en main, même s'il reste plus de trois Tikis sur le plateau de jeu.

Dans les deux cas, on fait maintenant une évaluation. Dans ce but, tous les joueurs retournent leur carte de mission. Elles indiquent chacune trois Tikis et les points correspondants. À tour de rôle, chaque joueur vérifie si sa carte de mission et les trois premiers Tikis de la tribu sur le plateau de jeu coïncident. Pour chaque concordance, les joueurs avancent leur pion en fonction du nombre de points correspondant sur le compteur de points.



Évaluation des cartes de mission :

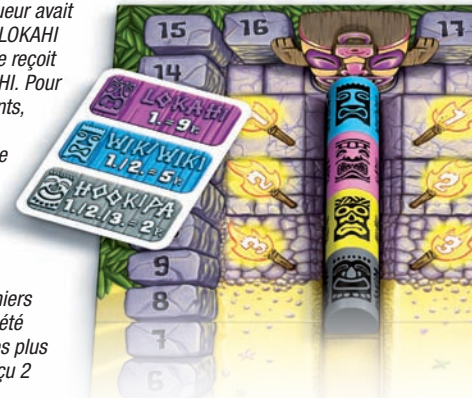


Le joueur reçoit 9 points à condition que HOOKIPA se trouve à la première place. Mais si le Tiki est à la deuxième ou à la troisième place, il ne reçoit rien.

Si LOKAHI se trouve à la première ou à la deuxième place, le joueur reçoit 5 points. Mais si le Tiki est à la troisième place, il ne reçoit rien.

NANI peut se trouver à trois places différentes : à la première, à la deuxième ou à la troisième place. Mais elle ne rapporte que 2 points.

Exemple : comme le joueur avait pour mission de placer LOKAHI à la première place, il ne reçoit pas de point pour LOKAHI. Pour WIKIWIKI, il reçoit 5 points, car la carte de mission exigeait que WIKIWIKI se trouve à la première ou à la deuxième place. HOOKIPA ne rapporte pas de point, car HOOKIPA ne se trouve pas parmi les trois premiers Tikis. Si HOOKIPA avait été une, deux ou trois places plus haut, le joueur aurait reçu 2 points.



Avant de commencer la manche suivante, on écarte les cartes de mission utilisées. Chaque joueur dispose de nouveau de toutes ses cartes d'action (sauf les cartes 1 mises à part, le cas échéant). On mélange ses cartes d'action, on en pioche 2, face cachée, et on les met de côté. On replace les Tikis sur le plateau de jeu comme décrit dans «les préparatifs». Puis chaque joueur reçoit une nouvelle mission. Le voisin de gauche de celui qui était le premier joueur commence la nouvelle manche.

Fin de la partie

Dans la partie à trois, la partie se termine après 3 manches. Dans la partie à deux ou à quatre, on joue 4 manches. Après la dernière évaluation, le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.