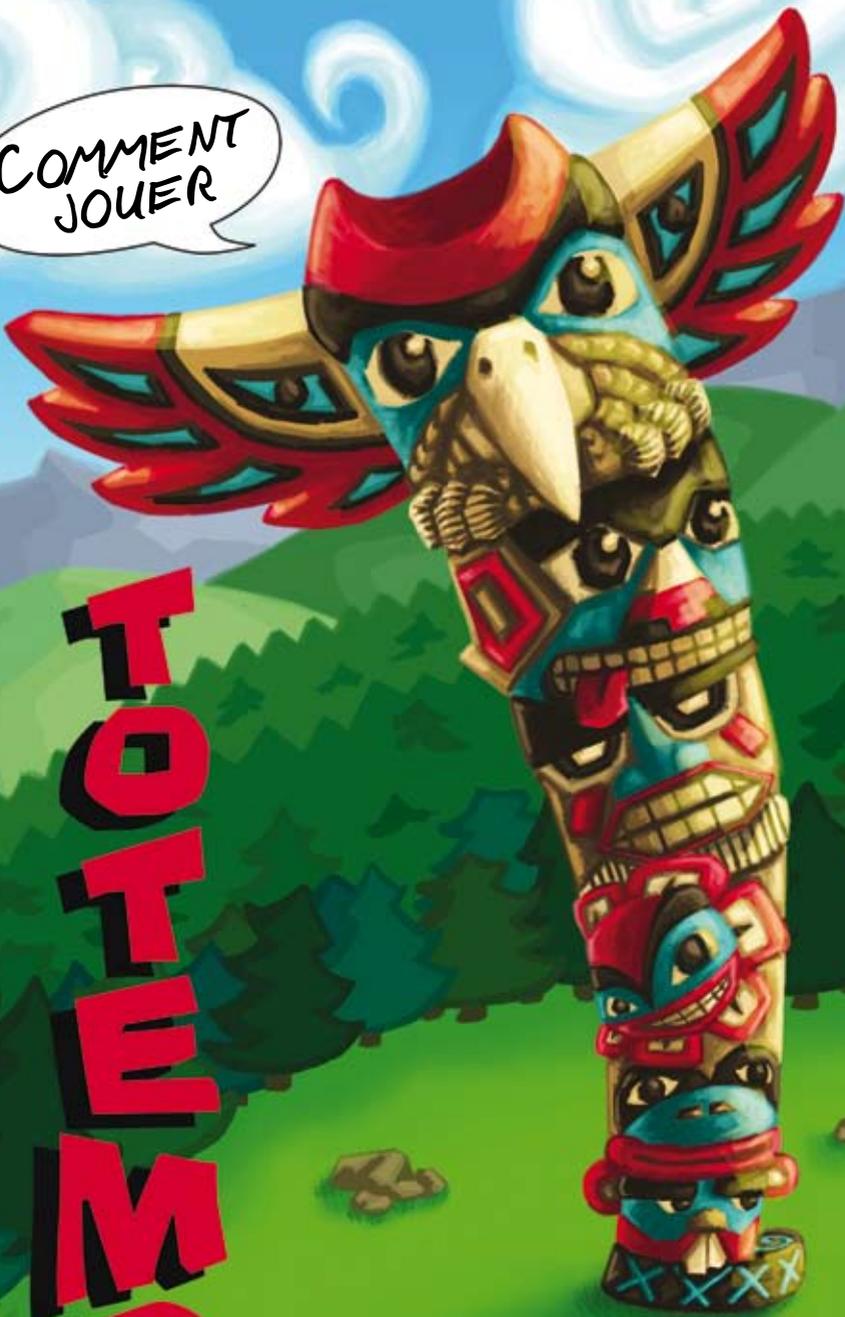


COMMENT
JOUER



TOTEMO

TONY BOYDELL



Composants

- 3 - Liste des composants du jeu
- 4 - Mise en place du jeu
- 5 - Jouer une partie
- 6 - Règles de correspondance des couleurs
- 6 - Règles d'empilement
- 7 - Marquer des points
- 7 - Fin de la partie
- 7 - Gagnant



Crédits

Concepteur du jeu: Tony Boydell

Développement: Karen, Alice & Daisy Boydell, James Lee-Hynes, Richard Breese, Raymond Fong, Alan Paull et Charlie Paull

Illustrations: Vicki Paull

Remerciements spéciaux: Le Club Hemel Hempstead Games, Richard Clyne, Jimmy Chung, Ian Vincent - et mon Papa pour avoir fabriqué toutes les pièces en bois utilisées dans le splendide prototype!

Traduction française: Christophe Muller

© Copyright 2010 Surprised Stare Games Ltd

<http://www.surprisedstaregames.co.uk>

TOTEMO

PAR TONY BOYDELL

Créer des totems colorés dans Totemo, un jeu d'empilement en 3D pour tous les braves, les squaws et les petits peau-rouge de 6 ans ou plus!

Les joueurs compètent pour gagner le plus haut score en plaçant des blocs colorés Totemo conçus sur mesure sur un plateau en bois. Les blocs Totemo doivent être placés en fonction de leur couleur et les couleurs des blocs qu'ils touchent.

Liste des composants du jeu

- 49 x blocs Totemo (blocs de bois colorés)
 - 9 x bleu (7 x normal, 2 x sommets)
 - 9 x rouge (7 x normal, 2 x sommets)
 - 9 x jaune (7 x normal, 2 x sommets)
 - 6 x vert (4 x normal, 2 x sommets)
 - 6 x orange (4 x normal, 2 x sommets)
 - 6 x pourpre (4 x normal, 2 x sommets)
 - 4 x blocs arc en ciel (3 x valeurs de 0, 1 x bloc de départ de valeur 3)
- 1 x plateau (plateau en bois avec des trous)
- 1 x surface de jeu (une grande étoffe avec le Sentier du Chef, une piste de score et une clairière pour le plateau)
- 4 x lots de marqueurs de joueur (cylindres en bois, 3 de chaque en noir, vert, rouge et blanc)
- 8 x tuiles bonus (tuiles carrées en bois numérotées - 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9)
- 1 x Marqueur premier joueur (cylindre brun en bois)
- 1 x Marqueur Chef (cylindre doré en bois)
- 1 x Sac en tissu
- 1 x Livre de règle

Les blocs normaux de Totemo sont empilables et ont un trou sur le haut qui est assez profond pour que le piquet du bas d'un autre bloc puisse s'y installer. Cependant, certains blocs Totemo, appelés 'sommets', peuvent seulement être placés sur le haut d'un totem et ne peuvent avoir d'autre bloc sur eux. Les sommets ont un trou peu profond sur leur haut, ainsi vous ne pouvez pas empiler un autre bloc dessus et vous ne pouvez pas les distinguer des blocs normaux lorsqu'ils sont dans le sac.



PLACEMENT DES
BLOCS POUR MARQUER
DES POINTS.



PLANIFIEZ VOS
SCORES POUR
ATTERRIR SUR LES
TUILES BONUS, SI
VOUS Y ARRIVEZ.



Mise en place du jeu

METTEZ EN PLACE
LA PISTE DE SCORE
DE SORTE QU'IL Y
EST UN NOMBRE DE
TUILES BONUS TOUT
AU LONG.



PLACEZ LE BLOC
3 ARC EN CIEL AU
CENTRE DU PLATEAU.

CHAQUE JOUEUR
COMMENCE AVEC 3
BLOCS TOTEMO.

Chaque joueur choisit un lot de trois marqueurs joueur d'une couleur, noir, vert, rouge ou blanc. Deux d'entre eux sont utilisés pour marquer le score du joueur, l'autre indique quelle couleur de marqueurs chaque joueur utilise.

Étalez la surface de jeu en tissu, ensuite placez le plateau en bois dans la clairière au milieu du tissu.

Mélangez les tuiles bonus face cachée et sélectionnez en une au hasard.

Placez-la sur la case 10 sur la piste de score avec sa valeur face visible. Comptez en sens horaire le long de la piste de score le nombre de cases indiquées par la face visible de la tuile bonus, en commençant par le marqueur sur la case 10. Sélectionnez un autre marqueur au hasard et placez-le face visible sur la nouvelle case de la piste de score. Sélectionnez et placez les marqueurs de cette façon jusqu'à que vous retourniez au départ de la piste après le nombre 30. Une fois qu'une tuile bonus a été placée dans la section 1 à 9 de la piste de score, stoppez le placement et mettez les 3 ou 4 tuiles bonus restantes de côté – elles ne seront pas utilisées. Placez le dernier marqueur face cachée – sa valeur n'est pas pertinente; Ce dernier marqueur ne donne pas aux joueurs un placement supplémentaire tant qu'ils n'ont pas marqué au moins 30 points.

Placez le marqueur Chef sur le sentier du Chef sur la case marquée avec le nombre de joueurs (de 2 à 4).

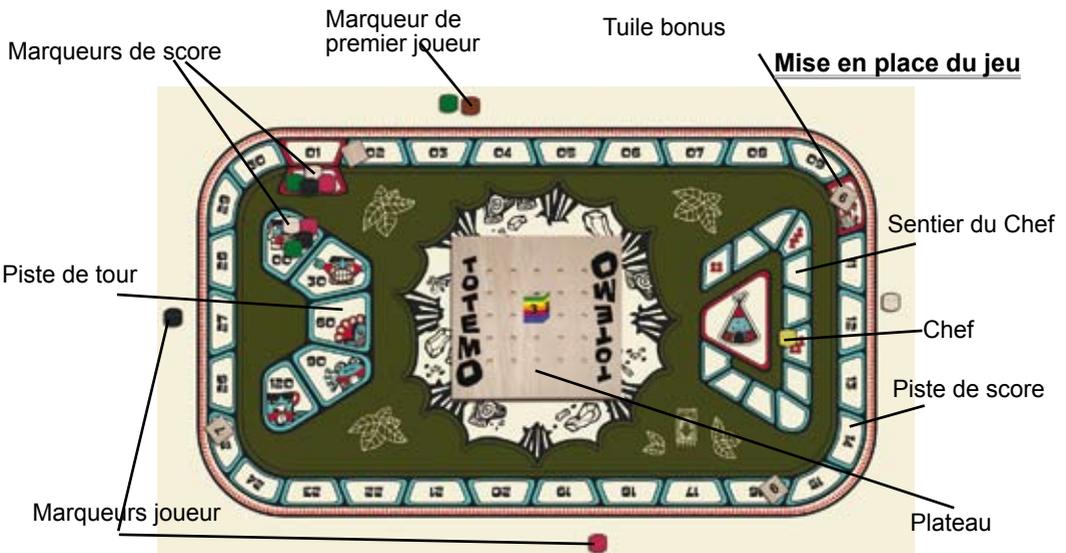
Trouvez le bloc Totemo arc en ciel de valeur 3 et mettez-le dans le trou au centre de la grille 5x5 sur le plateau.

Mélangez tous les autres blocs dans le sac. Chaque joueur en pioche trois au hasard et les garde hors de vue des autres joueurs¹. Si un joueur pioche trois blocs sommet à ce moment, il peut mélanger les blocs dans le sac et en piocher trois autres, ainsi chaque joueur démarre avec au moins un bloc normal.

Le joueur qui a trouvé en dernier une plume² commencera en premier et prend le marqueur de premier joueur. Chaque joueur place un marqueur de sa couleur sur les deux cases "00" de la surface de jeu. Un fera le tour extérieur de la piste de score, l'autre ira le long de la piste de tour. Le troisième marqueur reste devant vous pour indiquer votre couleur dans la partie.

¹ Les joueurs peuvent choisir de jouer avec leurs blocs soit 'cachés' ou 'visibles'; s'il n'y a pas d'accord, alors ils seront joués cachés. Dans les mains ou sur les genoux est notre façon préférée de faire cela.

² ou utilisez une autre méthode aléatoire.



Jouer une partie

Les joueurs jouent dans le sens horaire, en commençant avec le premier joueur. Au début de chaque tour du premier joueur, le premier joueur déplacera le marqueur du Chef en sens horaire le long de son sentier vers son Tipi (voir section "fin de la partie" page7). Les joueurs commenceront toujours leur tour avec trois blocs en main.

À votre tour, vous pouvez soit jouer un bloc et marquer les points ou défausser tous vos blocs. À la fin de votre tour, vous devez piocher des blocs du sac pour remettre votre main de blocs à un total de trois. Un tour de joueur est décrit plus en détail dans les sections suivantes des règles.

Option 1: Jouer et marquer des points

Placez un bloc coloré sur un bloc placé existant ou directement sur le plateau et marquez les points de votre bloc (voir Marquer des points on page7).

Le placement de blocs doit obéir à la correspondance des couleurs et aux règles d'empilage (voir page6).

Si vous avez marqué les points d'un bloc et que votre marqueur de score a atterri sur une tuile bonus, vous pouvez placer un bloc supplémentaire ce tour-ci, si vous voulez. Si vous jouez et marquez les points d'un bloc supplémentaire, et une fois encore vous atterrissez sur une tuile bonus, vous pouvez placer un autre bloc et marquer les points. À ce moment, vous n'aurez plus de blocs de disponible, aussi vous pouvez placer un maximum de trois blocs par tour. Exception: si votre score est 9 ou moins, et que votre marqueur de score atterrit sur une tuile bonus sur l'une des cases de valeurs de 1 à 9, vous ne pouvez pas placer un autre block; cette tuile bonus peut seulement être utilisé par de joueurs qui ont effectué au moins un tour de la piste de score.

1. PLACEZ UN BLOC ET MARQUEZ LES POINTS, OU DÉFAUSSEZ VOS BLOCS.
2. SI VOUS ATTERISSEZ SUR UNE TUILE BONUS, PLACEZ UN AUTRE BLOC ET MARQUEZ LES POINTS.
3. PIOCHEZ JUSQU'À 3 BLOCS.

PLACEZ VOTRE BLOC, DE SORTE QUE TOUTES LES COULEURS CORRESPONDENT DE FAÇON APPROPRIÉE.

Option 2: Défaussez tous vos blocs

Au début de votre tour seulement, si vous ne choisissez pas de, ou ne pouvez pas, jouer un bloc, vous devez défaussez vos trois blocs dans le sac et mélanger les blocs du sac parfaitement.

Piocher des blocs

Après que vous avez soit joué et marqué des points des blocs ou défaussez vos blocs, vous devez alors piochez jusqu'à trois bloc en main. Si vous ne pouvez pas piochez assez de blocs pour refaire votre main à trois, la partie se termine à la fin du tour en cours (voir section 'Fin de la partie' page7).

AM ENDE DES
ZUGES KLÖTZE
NACHZIEHEN, SO
DASS MAN WIEDER
DREI HAT.

RÈGLES DE CORRESPONDANCE DES COULEURS

Vous pouvez seulement jouer un bloc dans un trou vide sur le plateau ou dans un bloc existant, si la couleur du bloc que vous avez joué correspond, en fonction de la roue des couleurs (voir à droite), contre tous les blocs qu'il touché face à face autour de lui et sous lui. Les blocs ont seulement besoin de faire correspondre leurs faces qui se touchent, pas les coins.

Les correspondances sont comme suit (voir le schéma de la roue des couleurs):

ROUGE correspond avec ROUGE, POURPRE ou ORANGE

ORANGE correspond avec ORANGE, ROUGE ou JAUNE

JAUNE correspond avec JAUNE, ORANGE ou VERT

VERT correspond avec VERT, JAUNE ou BLEU

BLEU correspond avec BLEU, VERT ou POURPRE

POURPRE correspond avec POURPRE, BLEU ou RED

Les blocs arc en ciel correspondent avec toutes les couleurs lorsqu'ils sont placés ou quand les blocs sont placés à côté d'eux.

Les règles d'empilement doivent être aussi suivies.

RÈGLES D'EMPILEMENT

Vous pouvez seulement placer un bloc sur un bloc existant si:

Le bloc existant est un bloc normal (pas un sommet) et la pile ne devra pas être haute de plus de cinq blocs.

Les joueurs peuvent placer un bloc normal de telle sorte qu'il ne touche aucun autre bloc.

Les joueurs peuvent seulement placer des blocs sommet en haut d'autres blocs, pas directement sur le plateau au niveau du sol.

Les règles de couleur correspondante doivent être suivies.



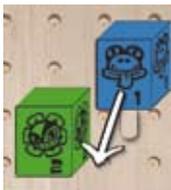
REGENBOGEN-KLÖTZE
PASSEN ZU ALLEN
FARBEN.

MAXIMALE HÖHE:
5 KLÖTZE.

Marquage de points

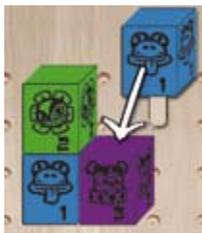
Un bloc marque sa propre valeur, plus la valeur des tous les blocs qu'il touche face à face autour de lui et sous lui, mais pas coin contre coin.

Exemple 1



Dans l'exemple 1, le bloc bleu devrait marquer $1 + 2 = 3$ points en étant placé à côté du bloc vert.

Exemple 2



Dans l'exemple 2, le bloc bleu devrait marquer $1 + 2 + 3 = 6$ points en étant placé à côté du bloc vert et sur le haut du bloc pourpre. Le bloc bleu déjà placé dans le coin ne marque pas de points, parce qu'il ne touche pas le bloc en face à face.

Fin de la partie

La partie se termine de l'une de ces deux façons. Quand le Chef atteint son Tipi, chaque joueur aura un tour de plus, ensuite la partie sera terminée. S'il n'y a pas de blocs dans le sac pour un joueur pour refaire sa main jusqu'à trois, la partie se terminera à la fin de ce tour. La partie se finit toujours avec le joueur à la droite du premier joueur, ainsi tous les joueurs auront eu le même nombre de tours.

Gagnant

Le joueur avec le plus haut score à la fin de la partie est le gagnant. En cas d'égalité, tous les joueurs en ex-æquo gagnent.

LES SOMMETS NE PEUVENT PAS ÊTRE LE PREMIER BLOC DU BAS D'UNE PILE.

MARQUER LES POINTS DU BLOC PLACÉ ET DES AUTRES BLOCS QUI ONT LEURS FACES QUI SE TOUCHENT.



DERNIER TOUR: QUAND LE CHEF ATTEINT SON TIPI OU QU'UN JOUEUR NE PEUT PLUS PIOCHER JUSQU'À TROIS BLOCS.

LE PLUS HAUT SCORE GAGNE.

