

## HISTOIRE SUR LE JEU:

**Allez les enfants ! Aujourd'hui, vous allez rouler avec vos amis dans une grande locomotive. Prenons les locomotives et que l'aventure commence...**

## PRÉPARATION DU JEU :

Posez les 3 locomotives à vapeur de sorte qu'il y ait de la place pour y accrocher des wagons. Posez les wagons restants retournés en tas.

Posez les porte-signaux stop et placez-les près des wagons retournés.

**Retournez quatre wagons et « accrochez-les » aux locomotives.**

**Il y en a trois types dans le jeu:**

# TOOTOO CATCH



**Auteur:**  
**THILO HUTZLER**

**4+, 2-5 joueurs,**  
**10-15 min.**

### La boîte contient:

3 locomotives  
30 wagons  
2 dés colorés  
1 dé locomotive  
3 signaux Stop  
Règles du jeu



**Veillez noter qu'il n'est possible d'accrocher à chaque locomotive que des wagons du même type.**  
La couleur des wagons n'a maintenant pas d'importance.

**Posez les deux dés colorés et le dé locomotive à un endroit accessible à tous.**



## DÉROULEMENT DU JEU:

Lorsque c'est ton tour, **tu lances** une fois **les deux dés colorés**. **Si les deux couleurs sont sur le même train**, un voyage fou commence.

Le premier qui voit la combinaison de couleurs **attrape le dé locomotive et peut le lancer deux fois**.

**Si tu fais rouler la locomotive, tu peux faire rouler vers toi le petit train avec tous ses wagons**. Si ta combinaison de couleurs convient à plusieurs trains, tu peux choisir l'un d'entre eux.

**Tu laisses les wagons et la locomotive revient à sa place**.

**Si tu lances le dé deux fois et que la locomotive n'avance pas, tu passes le dé au joueur de gauche**.

Il lance le dé une fois et s'il fait rouler la locomotive il peut prendre les wagons du train, si ce n'est pas le cas il passe le dé à son voisin de gauche, etc. Le dé locomotive est lancé jusqu'à ce qu'un joueur fasse rouler la locomotive et obtienne les wagons du train...

**Attention : tout joueur qui, à la fin de son tour, ne peut prendre de wagons du petit train pour soi pose un nouveau wagon du stock près de la locomotive du même type.**

**Si un joueur a pris les wagons du petit train pour lui, il complète les petits trains avec des wagons de sorte qu'il y ait de nouveau au moins 4 wagons près des locomotives. S'il y a déjà plus de wagons près des locomotives, il n'est alors pas nécessaire de compléter.**

## SIGNAL STOP

Si un joueur attrape le dé locomotive sans avoir exposé la bonne combinaison de couleurs (et qu'un autre joueur le remarque), il doit prendre un signal Stop et passer un tour. Celui qui passe son tour n'a plus le droit de lancer le dé.

## LANCER DES DÉS COLORÉS:

- Si tu lances deux couleurs identiques ou différentes, tu recherches les wagons de ces couleurs sur le même train.
- Si tu fais rouler un wagon en tenant compte de la couleur de l'autre dé, cela suffit si cette couleur est sur un même train.
- Si tu fais rouler deux wagons, tu peux choisir n'importe quel train.

## Exemple:



*Le lancer donne les couleurs « bleu » et « rouge ».  
Les deux couleurs sont sur le train du dessus.*

*Le joueur qui a reconnu en premier la combinaison de couleurs attrape tout de suite le dé locomotive et peut le lancer deux fois.*

## FIN DU JEU:

Le jeu se termine seulement lorsqu'au moins un joueur a posé devant lui les cartes de 10 wagons.

Le jeu se termine également lorsqu'il ne reste plus de wagons en réserve. Le joueur qui a réuni le plus de wagons gagne.

Si plusieurs joueurs réunissent le même nombre de wagons, le joueur qui a pris en dernier les wagons gagne.