

6+

2
4
6

20 min

TRUCS

Trouve des trucs,
mais pas n'importe lesquels !

Contenu

54 Cartes (en 3 niveaux)

1 Maison (non incluse dans la boîte)

But du jeu

Trucs est un jeu surprenant ! Il n'y a pas de manches et vous ne jouerez pas bien sagement assis autour de la table.

Tous les joueurs courent dans la maison en même temps pour essayer de trouver des objets qui correspondent à leurs cartes. Lorsqu'un joueur a validé toutes ses cartes, le jeu se termine et les joueurs comptent leurs points.

Je veux jouer!

Répartissez les cartes par couleur dans 3 piles différentes. Mélangez chaque pile séparément. Chaque joueur crée son propre jeu de cartes :

- Tirez 3 cartes du paquet rose sans les regarder et placez-les face cachée devant vous ;
- Tirez 3 cartes du paquet orange sans les regarder et placez-les face cachée sur les cartes roses ;
- Tirez 3 cartes du paquet jaune sans les regarder et placez-les face cachée sur les cartes orange.



(Dans une partie à 6 joueurs, ne tirez que 2 cartes jaunes).

Placez les paquets restants au centre de la table. (Dans une partie à 6 joueurs, vous ne laisserez que le paquet de cartes jaunes sur la table).

Où jouer?

Avant de commencer à jouer, décidez avec le propriétaire de la maison des limites de la zone de jeu (quelles pièces, quels placards, etc, sont interdits). Il est important qu'il y ait de nombreux objets et au moins une table (ou une surface plane suffisamment grande) dans la zone de jeu. Chaque joueur aura une partie de la table comme zone personnelle où il pourra rassembler ses objets (des limites précises ne sont pas nécessaires).

2

Comment lire les cartes?

Chaque carte présente 1 ou 2 critères. (Voir le récapitulatif des critères à la page 4.) Vous pouvez également placer le récapitulatif au centre de la table lorsque vous commencez à jouer.

Il existe 3 types de critères :



Une icône : l'icône fait référence à une propriété physique que vous pouvez toucher ou voir. Vous devez trouver un objet qui possède **principalement** cette propriété.



Une lettre : la lettre fait référence à la lettre initiale d'un nom. Vous devez trouver un objet dont **le nom commence** par cette lettre OU un objet représentant quelque chose qui commence par cette lettre. Soyez créatif !



Une couleur : la couleur fait référence à une gamme de couleurs. Vous devez trouver un objet ayant une **partie importante** de cette couleur.

Si une carte présente 2 critères, les deux doivent être validés pour marquer des points.

Vous ne pouvez marquer des points que si vous trouvez un objet que vous pouvez ramasser et apporter dans votre espace personnel.

3

Récap' des critères



Dur



Mou



Anguleux



Arrondi



Lisse



Rugueux



Blanc



Noir



Rose



Violet



Bleu



Rouge



Orange



Vert



Jaune

4

Comment on joue?

Quand vous êtes tous prêts, commencez un compte à rebours : 3, 2, 1, GO ! Tous les joueurs jouent en même temps.

Prenez votre jeu de cartes personnel dans votre main et révélez la première carte du dessus. Regardez autour de vous et allez chercher un objet qui remplit les conditions de la carte.

Lorsque vous trouvez un objet que vous considérez comme valable, prenez-le et apportez-le dans votre zone personnelle sur le plateau de jeu.

Posez l'objet sur la carte qui lui correspond, face vers le haut.

Vous pouvez maintenant tirer la carte suivante de votre jeu de cartes personnel et partir à la recherche d'un nouvel objet.

Remarque : vous devez trouver un objet différent pour chaque carte.



Exemple : vous tirez la carte Dur + Rouge et vous trouvez un livre avec une couverture rouge rigide. Vous le prenez et le posez sur votre carte sur la table, puis vous tirez une nouvelle carte de votre jeu !

5

Je ne trouve pas!

Si vous ne parvenez pas à trouver un objet qui corresponde aux critères de votre carte vous pouvez défausser cette carte pour en tirer une nouvelle de même niveau (avec le même dos) depuis la pioche au centre de la table.

Gardez la carte défaussée (face cachée) à côté de votre zone personnelle (ne la remettez pas dans les piles au centre de la table) et recherchez l'objet demandé par la nouvelle carte.

Chaque carte défaussée pendant le jeu ne peut plus être utilisée et vous fera perdre 2 points à la fin de la partie, alors ne piochez une nouvelle carte que lorsque vous êtes vraiment coincé !

Si vous défaussez une carte d'un niveau pour lequel il n'y a plus de cartes disponibles sur la table, vous ne pourrez simplement pas piocher d'autres cartes. Continuez à jouer en tirant une nouvelle carte de votre jeu personnel.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur apporte sur la table l'objet correspondant à la dernière carte de sa main, il doit crier : "STOP !" à voix haute.

6

Tous les autres joueurs doivent arrêter de chercher, retournent à la table et se débarrassent de toutes les cartes qu'il leur reste en main en les posant au centre de la table.

Chaque joueur se place devant sa zone personnelle avec uniquement les objets ramassés et les cartes correspondantes (les cartes défaussées aussi le cas échéant).

L'un après l'autre, chaque joueur doit montrer ses objets et les cartes correspondantes en expliquant pourquoi cet objet remplit les critères de la carte. Si la majorité des autres joueurs est convaincue (soyez honnêtes !), la carte est validée et conservée en main. Sinon, elle doit être défaussée au centre de la table.

Exemple : vous montrez vos objets aux autres joueurs. Pour la carte Jaune + Lisse, vous avez trouvé une brosse jaune.

Vous essayez de convaincre les autres joueurs que la brosse sert à lisser vos cheveux, mais ils sont tous d'accord pour dire que le critère n'est pas validé. Vous défaussez alors la carte.



Qui est le gagnant?

Une fois que toutes les cartes et tous les objets ont été vérifiés, chaque joueur calcule son score :

- additionnez les valeurs présentes sur chaque carte qu'il vous reste en main.
- pour chaque carte défaussée à côté de votre zone personnelle (cf. "Je ne trouve pas" à la page 5), vous perdez 2 points (quelle que soit la valeur de la carte).

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ces derniers se partagent la victoire !



© 2022. Cranio Creations.
Tous droits réservés.

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniointernational.com

Simone Luciani,
Lorenzo Tucci Sorrentino
MisterPhil

Conception graphique : Arianna Santini
Édition : Giuliano Acquati



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

8

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com