

Pour la manche suivante, les formes « TohuWabohu » sont posées de nouveau au milieu de la table. Le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur.

Il faut jouer autant de manches qu'il y a de joueurs.

Le joueur qui possède le plus de points après ce nombre de manches est déclaré vainqueur de la partie.

#### Variantes

- Au lieu de jouer avec les formes « TohuWabohu », on peut aussi jouer avec les cadres. Ils sont posés face colorée visible et on joue de la même façon.

- Pour encore plus de difficulté, on peut jouer avec le verso des cartes. Les formes « TohuWabohu » sont posées sur la table normalement (face colorée visible). Les formes noires symbolisées sur les cartes indiquent les formes « TohuWabohu » à découvrir. Les couleurs n'ont aucune importance.

**Auteur :** Michael Schacht

**Illustrateur :** Franz Vohwinkel

JUST FUN



© 1999 Simba Toys  
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,  
D-90765 Fürth  
Tous droits réservés.  
Made in Germany

[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Asmodée  
Éditions

91, rue Tabuteau  
BP408  
78534 Buc Cedex



Réagir vite,  
Reconnaître les couleurs.  
Réagir vite,  
Reconnaître les formes  
et surtout...  
Réagir vite



#### Matériel

- 36 cadres aux couleurs et aux formes de « TohuWabohu », prédecoupés
- 54 cartes de symboles
- 1 règle du jeu

Avant la première partie, il vous faut détacher avec précaution les formes « TohuWabohu » des cadres.

**Attention :** les cadres aussi bien que les formes servent dans le jeu, ne RIEN jeter.

#### Préparation de la partie

- Les 36 cadres sont mis de côté : ils ne servent que pour une variante du jeu.
- Les 36 formes « TohuWabohu » sont placées sur la table, face colorée visible, de façon à ce que tous les joueurs les voient. Il est souvent plus facile de former un grand carré de 6 formes sur 6 plutôt que de les mettre en vrac sur la table.
- Préparez du papier et un stylo.
- Un des joueurs est désigné comme étant le « donneur ». Il bat les cartes et les place près de lui, face "noire et blanc" visible.



### Déroulement de la partie

Tous les joueurs, sauf le donneur, mettent leurs mains sous la table. Le donneur retourne la première carte du paquet avec « **fair play** » et la place sur la table, bien en vue de tous les joueurs.

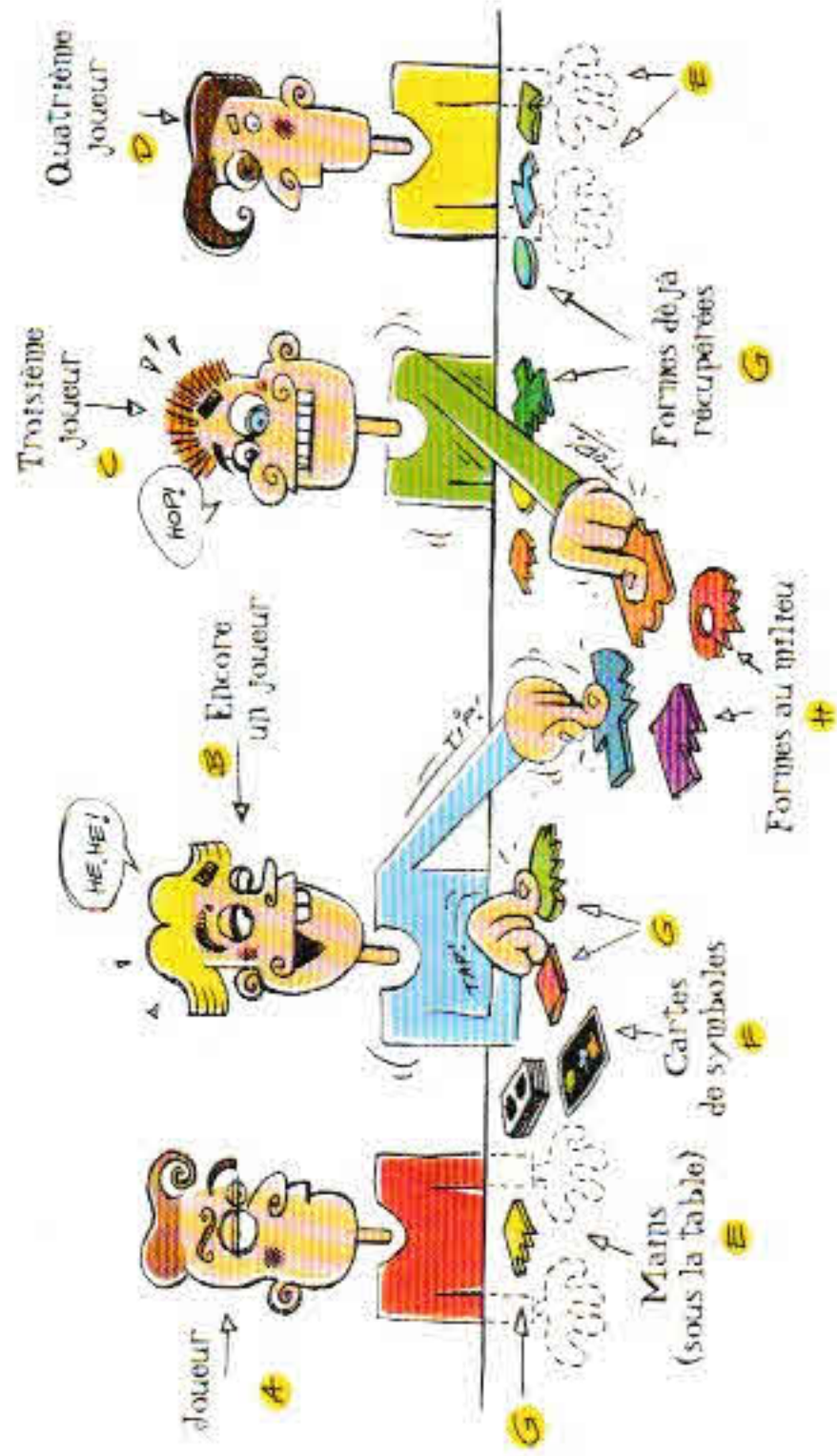
★ « **fair play** » signifie que le donneur doit retourner la carte le plus vite possible, sans avantager quiconque, pas plus lui qu'un autre joueur.



Tous les joueurs commencent **en même temps** à chercher les formes « TohuWabohu » symbolisées sur la carte retournée par le donneur. Dès qu'un joueur en a reconnu une, il pose son index dessus (bien entendu, chaque joueur peut utiliser ses deux index pour pointer deux formes).

Les joueurs ne retirent leur index que quand toutes les formes symbolisées sur la carte retournée ont été trouvées. Les joueurs qui ont été les plus rapides à poser l'index sur les formes correctes ont le droit de les prendre. Ils prennent les formes « TohuWabohu » et les posent devant eux, toujours face colorée sur le dessus, de façon à ce qu'elles soient **visibles et accessibles à tous**. La carte est mise de côté.

Quand une carte indique le symbole d'une forme « TohuWabohu » qu'un joueur a déjà récupérée, les joueurs peuvent aussi essayer de



« voler » cette forme en posant leur index dessus avant que le détenteur actuel puisse la protéger (en posant également son doigt dessus).

Il est interdit de cacher des formes avec les mains.

Les mains doivent rester sous la table, à moins qu'un joueur ne veuille pointer une forme « TohuWabohu ».

### Fin de la partie

La manche est terminée dès qu'un joueur possède 8 formes « TohuWabohu » devant lui. Ce joueur gagne la manche.

À 5 ou 6 joueurs, on arrête la manche à 7 formes.

Si plusieurs joueurs ont posé devant eux en même temps les 8 (ou 7) formes demandées, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait plus de formes que les autres.

À la fin de la manche, chaque joueur marque 1 point pour chaque forme « TohuWabohu » posée devant lui. Le gagnant de la manche marque 4 points de plus.