

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



TOHU WABOHU

vachement délirant !

Un jeu délirant pour 3 à 6 bêtes de scènes à partir de 12 ans

Auteur : Laufriedo Steinstätter
Design : Martin Knorpp, DE Ravensburger, Die Kommunikatur (notice)
Fotos : Becker Studios, Die Kommunikatur, DE Ravensburger
Rédaction : Stefan Brück
Jeux Ravensburger® n° 27309 6

Principe du jeu

Quelle ambiance ! Tandis qu'un adversaire est suspendu à l'encadrement de la porte comme un chimpanzé et qu'un autre essaye de dessiner un Barbasupilamidéfix à vélo, un troisième chante « Une souris verte » version hard-rock, le tout à la vitesse du guépard car peut-être qu'un autre drôle d'oiseau aura des problèmes avec la même épreuve. Il s'agit donc de surmonter les épreuves les plus délirantes en un temps record.

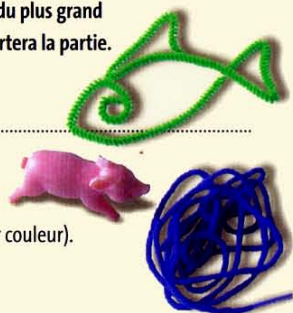
Celui qui sera venu à bout du plus grand nombre d'épreuves remportera la partie.

Contenu

110 cartes :

- 92 cartes Épreuve ;
- 18 cartes Couleur (3 par couleur).

- 1 cure-pipe
- 1 fil de laine
- 1 cochon



Prévoir également un crayon et plusieurs feuilles de papier par joueur.

Préparation du jeu

À TOHU-BOHU, il y a de l'ambiance !

Ne pas oublier de prévoir suffisamment de place autour de la table !

Mélanger les 92 cartes Épreuve et placer le paquet face cachée au milieu de la table.

Disposer également les 3 objets au milieu de la table. Prévoir en plus 2 ou 3 objets supplémentaires, au choix, par joueur et les ajouter aux autres. Ces objets doivent être les plus hétéroclites possibles : gros ou petits, légers ou lourds, ronds ou carrés, mous ou durs... Pièces de monnaie, pincettes, cuillères, bagues, gommes, mouchoirs, pinceaux, pailles..., par exemple, sont particulièrement appropriés. Éviter les objets dangereux ou fragiles.

Chacun prend ensuite les 3 cartes d'une couleur et les garde à portée de main devant lui. Chacun reçoit en plus un crayon et des feuilles de papier.

Déroulement de la partie

La partie se joue en 6 manches. Le déroulement de chacune d'elles est identique :

- Commencer par piocher 2 cartes Épreuve de plus que le nombre de joueurs (à 3 joueurs, par exemple, 5 cartes ; à 6 joueurs, 8 cartes...). Disposer ces cartes en cercle autour des objets sur la table, face cachée.
- Lorsque tout le monde est prêt, la partie peut commencer ! Chacun s'empare d'une carte Épreuve au choix sur la table et la retourne pour pouvoir la lire.
Attention : Les cartes Épreuve ne sont jamais prises en main mais restent toujours à leur place sur la table jusqu'à la fin de la manche. De plus, chaque adversaire doit pouvoir la lire à tout moment et chaque carte ne doit donc jamais être cachée par une main, un objet....



- Si une épreuve plaît au joueur, il essaye de la résoudre le plus vite possible. S'il l'a complètement réussie (et seulement à ce moment-là), il pose une de ses cartes Couleur sous la carte Épreuve avant d'aller en affronter une nouvelle. Si une carte Couleur se trouve déjà sous une carte Épreuve, il place sa carte Couleur simplement par-dessus, légèrement décalée vers le bas (voir Illustration de droite, ci-dessus).
- Si une épreuve ne lui plaît pas, il en cherche rapidement une nouvelle.
- Le tohu-bohu à table et autour continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait au moins une carte Couleur sous chaque carte Épreuve. À ce moment-là, la manche cesse immédiatement (les épreuves en cours peuvent encore être terminées, mais aucune nouvelle ne peut commencer !).
- À la fin de la manche, les joueurs contrôlent si les épreuves ont été correctement effectuées (les épreuves sont décrites en détail dans l'encadré, page suivante). Commencer

- par une carte Épreuve au choix. Le premier joueur à avoir posé sa carte Couleur dessous (la plus proche de la carte Épreuve, voir illustration ci-dessus, joueur bleu), doit alors prouver qu'il a résolu l'épreuve correctement. Si c'est le cas, il gagne la carte Épreuve et la place devant lui, face cachée, jusqu'à la fin de la partie. Puis la deuxième épreuve est évaluée etc.
- Si un joueur n'a pas réussi une épreuve, c'est à celui qui a placé sa carte Couleur en deuxième sous cette épreuve de prouver qu'il l'a réussie... Si personne n'a réussi à venir à bout d'une épreuve, personne ne gagne la carte et celle-ci est mise de côté.
- Lorsque toutes les cartes Épreuve ont été attribuées (ou mises de côté), une nouvelle manche commence. Tous les objets éventuellement utilisés sont remis au milieu.



- Règle la plus importante= Tohu-bohu est un jeu d'ambiance délirant, amusant et distrayant. Il ne faut donc pas prendre le jeu trop au sérieux et vérifier chaque solution à 200 % en passant tout au peigne fin. Pour une fois, accepter au contraire que $1+1 = 3$ et, dans le doute, donner raison au coupa... euh... au concurrent !
- En cas de désaccord persistant pour savoir si l'épreuve est réussie ou non, un vote suffira.
- Bien sûr, un joueur ne peut pas passer plusieurs fois la même épreuve. De même, il est interdit de poser une carte Couleur, juste comme ça, sans essayer vraiment de passer une épreuve.
- Si une épreuve n'était résolue par personne, il est possible de s'entendre à un moment donné pour la mettre de côté sans la remplacer (et mettre ainsi également fin à la manche éventuellement).
- Si un joueur a déjà posé toutes ses cartes Couleur avant la fin de la manche, il peut tranquillement observer ses adversaires dans leurs délires (il ne peut plus déplacer ses cartes Couleur).
- Lorsqu'une épreuve mentionne « adversaires », seuls les autres joueurs sont concernés, jamais soi-même.
- Si une épreuve mentionne un « objet », cela ne concerne pas uniquement les objets, stylos et feuilles de papier placés sur la table en début de partie, mais également tout ce qui tombe sous la main (y compris dans les autres pièces), à moins qu'une autre carte Épreuve ne mentionne le contraire.
- Si une épreuve indique un mot masculin, comme « musicien » ou « acteur », il est également possible de donner des noms de femmes, sauf si la carte précise expressément le contraire.
- Si un joueur a besoin d'un objet jusqu'à la fin de la manche, il le place bien en évidence sur la table, à sa place. Personne n'a le droit de le prendre. Par contre, si un joueur a besoin d'objets juste quelques instants, il les remet ensuite au milieu de la table, à disposition de chacun.
- Si une épreuve indique « rassemble », cela signifie que ces objets doivent se trouver sur la table, à sa place, à la fin de la manche.
- Si une épreuve indique « écris », cela signifie que les données demandées doivent figurer lisiblement sur une feuille à la fin de la manche. Ceci est également valable pour les épreuves où il faut estimer, calculer, dessiner...
- Les épreuves d'estimation sont considérées comme réussies si le résultat indiqué ne varie pas plus de 5 % de la solution.
- Dans la majorité des épreuves, un joueur ne peut poser sa carte Couleur sous une carte Épreuve qu'une fois celle-ci entièrement réussie (écrite, dessinée, calculée,...). Pour certaines, il est également permis de poser sa carte Couleur dès le début de l'épreuve (par exemple : « Tiens-toi sur une jambe, comme un flamant rose. »). Si, pour une raison ou pour une autre, le joueur devait échouer à l'épreuve (parce qu'il touche le sol avec la jambe pliée, par exemple), il devrait reprendre sa carte et éventuellement recommencer. Il se peut cependant qu'un autre joueur se tienne entre temps sur une jambe et ait déjà placé sa carte Couleur...

- Il est interdit de gêner ou d'empêcher volontairement un autre joueur dans son épreuve. Donc, si un joueur pose une question à un autre, par exemple, il doit lui dire la vérité. Ou encore, si un joueur « se rapproche trop », il fait comme si cela faisait partie de son épreuve et le laisse faire. La prochaine fois, ce sera peut-être l'inverse.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin de la 6^e manche. Celui qui possède le plus de cartes Épreuve réussies remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Tohu-bohu par équipe

À plus de 6 joueurs, il est possible de constituer des équipes (de préférence de même taille). Les membres d'une équipe peuvent communiquer entre eux à tout instant et essayer de surmonter plusieurs épreuves différentes simultanément.

© 2011 Ravensburger Spielverlag GmbH
Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach, F-68120 Pfstätt
Ravensburger BV
Postbus 289, NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV / SA, BITM, Atomiumsquare
Box 357, B-1020 Brussel/Bruxelles
www.ravensburger.com