

Tutto

Un jeu de cartes et de dés
pour 2-10 joueurs, dès 8 ans.

Matériel

- 1 livret de règles,
- 6 dés,
- 56 cartes,
 - 1 carte «trèfle»,
 - 5 cartes «feux d'artifice»,
 - 5 cartes «suite»,
 - 5 cartes «plus ou moins»,
 - 5 cartes «double»,
 - 10 cartes «stop»,
 - 25 cartes «bonus».

But du jeu

Combinant chance et tactique, les joueurs essaient d'accumuler le plus de points possible.

Préparation du jeu

Les cartes sont mélangées et posées en tas, face cachée, entre les joueurs. Les dés sont posés à proximité.

Déroulement du jeu

A son tour de jouer, un joueur retourne la première carte du tas (la signification de chaque carte est expliquée plus loin), la pose à côté, puis jette les 6 dés. Il regarde s'il a tiré des dés gagnants ou des combinaisons gagnantes.

Les différents dés gagnants sont les 5 et les 1.

- Le dé  vaut = 50 points.
- Le dé  vaut = 100 points.

Les combinaisons gagnantes sont:

-  = 200 points
-  = 300 points
-  = 400 points
-  = 500 points
-  = 600 points
-  = 1000 points

Evidemment chaque dé ne compte qu'une fois, soit seul, soit dans une combinaison.

Un joueur qui a au moins un dé gagnant peut soit se déclarer satisfait de son résultat et s'arrêter de jouer soit continuer pour tenter de gagner plus de points.

Un joueur qui n'a tiré ni un dé gagnant ni une combinaison gagnante n'obtient aucun point. Il passe les dés au joueur suivant. Celui-ci retourne une nouvelle carte (Voir signification des cartes plus loin).

Exemple (1): Capucine lance les dés et obtient

. Son tour est fini.

– **S'arrêter**: il note les points obtenus et passe les dés au joueur suivant.

– **Continuer**: il doit mettre de côté au moins une combinaison ou un dé gagnant puis relancer les dés restants. Si le nouveau lancer ne présente aucun dé gagnant ou combinaison gagnante, il a tout perdu et ne marque aucun point. C'est en quelque sorte «un quitte ou double».

Exemple (2): Capucine lance les dés et obtient

. Elle a 2 dés gagnants, le  et le .

Elle choisit de s'arrêter. Elle marque $100 + 50 = 150$ points.

Exemple (3): Capucine lance les dés et obtient

. Elle décide de continuer, elle met de

côté le  et elle relance  dés. Elle obtient      .

Elle met de côté les   et elle relance 3 dés.

Elle obtient .

Elle décide de s'arrêter. Elle a donc en tout: 5 dés gagnants . Elle gagne $100 + 300 = 400$ points !

Exemple (4): Capucine lance les dés et obtient

. Elle décide de continuer,

elle met de côté  et elle relance 4 dés.

Elle obtient : . Il n'y a ni dé gagnant ni combinaison gagnante. Elle a tout perdu et ne remporte aucun point. Son tour est fini.

«Tutto»

Lorsque après un ou plusieurs jets de dés, il s'avère que tous les dés sont gagnants, on a alors réalisé un «Tutto» . Le joueur peut alors soit s'arrêter, soit continuer. S'il choisit de continuer, il retourne une nouvelle carte et relance les six dés.

Mais attention ! Si la nouvelle carte est une carte Stop ou s'il ne tire aucun dé ou combinaison gagnante en lançant les dés par la suite, il perd tout ! On peut tenter de faire à la suite plusieurs «Tutto» si on a de la chance.

Fin de la partie

Le jeu finit lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 6 000 points. On peut aussi choisir 10 000.

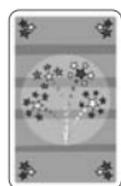
Signification des cartes

Stop: (10 cartes)



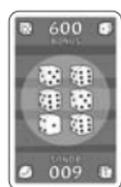
Pas de chance! Le joueur qui a retourné cette carte doit passer son tour.

Feux d'artifice: (5 cartes)



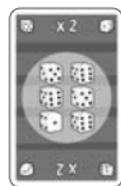
Le joueur joue comme d'habitude. Mais coup de chance lorsqu'il n'obtient ni dé ni combinaison gagnante. Tous les points obtenus jusque-là sont quand même comptabilisés. Si le joueur fait un «Tutto», il remet tous les dés en jeu sans retourner une nouvelle carte.

Bonus: (25 cartes, 5 de 200 et 300 et 400 et 500 et 600.)



Si l'on obtient un «Tutto», on reçoit en plus des points gagnés, la bonification qui figure sur la carte.

Double chance: (5 cartes)



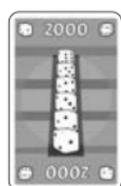
Si l'on obtient un «Tutto» tous les points obtenus dans ce tour sont doublés.

Plus ou moins: (5 cartes)



Le joueur doit tenter obligatoirement un «Tutto». S'il réussit, il ajoute 1000 points à son crédit et déduit 1000 points du compte du joueur en tête. (Si plusieurs joueurs se partagent la première place, la déduction touche chacun d'entre eux. Si c'est le joueur qui est en tête, il va de soi qu'il ne déduit pas de points.) S'il rate, il cède la place au prochain joueur sans ajouter ni déduire de points.

Suite: (5 cartes)



Le joueur doit tenter la suite:

1 2 3 4 5 6

Pour cela, il a droit à 6 essais mais il doit pouvoir au moins garder un dé après s chaque jet. S'il obtient une suite, il en e 2000 points. S'il échoue, il passe les dés au joueur suivant.

Trèfle: (1 carte)



Le joueur doit essayer d'obtenir deux «Tutto» à la suite. S'il y parvient, il est déclaré vainqueur et le jeu est terminé. S'il échoue, il passe les dés au joueur suivant.

Exemple (5): Louis a retourné la carte «600 Bonus».

Il lance les dés et obtient : 1 2 3 4 5 6.

Il choisit de mettre de côté le 1. Il relance les 5 dés restants et il obtient : 2 3 4 5 6.

Il met de côté la combinaison gagnante 2 3 4.

Il relance les 2 dés restants et obtient : 2 6.

Il a un «Tutto» Il s'arrête et gagne :

600 (bonus)+200 (2-2-2)+200 (1-1)+50 (5)=1050 points.

Exemple (6): Louis a retourné la carte «600 Bonus».

Il lance les dés et obtient : 1 2 3 4 5 6.

Il choisit de mettre de côté le 1. Il relance les 5 dés restants et il obtient : 2 3 4 5 6. Il met de côté la combinaison gagnante 2 3 4.

Il relance les 2 dés restants et obtient : 1 6. Il a un «Tutto» ! Il choisit de continuer.

Il retourne une nouvelle carte. La carte montre une suite.

Il lance les 6 dés et obtient : 1 2 3 4 5 6.

Il met de côté 1 2 3. Il relance les 3 dés restants et obtient : 1 2 3. Il ne peut mettre aucun dé de côté !

Il a tout perdu.

© 2004 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG,
D-63303 Dreieich,

Tous droits réservés.

Made in Germany