



 **alortujou** : fabrication jeux de société – animations – **ZI Tech Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET**
 : 04 68 87 25 84; le site : <http://www.alortujou.com> - e-mail : contact@alortujou.com

Tonoo de 2 à 6 joueurs – (auteur **Philippe Proux**)

Matériel :

4 cylindres percés ; 4 couvercles ; 27 pions : 4 séries de 6 pions de couleurs différentes et 3 pions incolores (jokers) ; 1 sac.

But du jeu :

Etre le premier à avoir récupéré 4 pions de couleurs différentes.

Déroulement du jeu :

Placer les 4 cylindres surmontés de leurs couvercles au milieu de la table et mettre les pions dans le sac.

Le premier joueur est tiré au sort, les autres jouent selon les aiguilles d'une montre.

Le joueur doit à son tour :

- Soit prendre, au hasard, un pion du sac, annoncer sa couleur ou « joker et le placer dans un des 4 cylindres dans lequel il reste de la place. Le couvercle est alors enlevé puis remis. Si le cylindre est plein, le joueur en choisit un autre.
- Soit soulever un des 4 cylindres et récupérer les pions qui s'y trouvent :

1. A chaque fois qu'il y a au moins 2 pions identiques, le joueur :

- garde devant lui l'un d'eux, sauf s'il en a déjà un de cette couleur
- garde les jokers s'il y en a
- remet dans le sac tous les autres.

2. A chaque fois qu'il n'y a aucun pion identique, le joueur :

- remet tous les pions récupérés dans le sac, même les jokers.
- remet dans le sac un pion de son choix parmi ceux placés devant lui, ce qui le pénalise. S'il n'en a pas, les adversaires prennent, chacun à leur tour et au hasard, un pion du sac et le gardent sauf s'ils en ont déjà un de cette couleur (ils gardent les jokers).

3. A chaque fois qu'il n'y a aucun pion le joueur est éliminé.

Lorsqu'il n'y a plus de pions dans le sac, le joueur ne peut que soulever un cylindre. Puis ce cylindre est éliminé. Dès qu'un joueur a récupéré 4 pions de couleurs différentes (un joker remplaçant n'importe quelle couleur) ou qu'il reste le seul en jeu, il a gagné.