

# Toutélié

Jannik Walter / Reinhard Staupe

Ne perdez pas le fil !

**Joueurs :** 1 à 15 joueurs

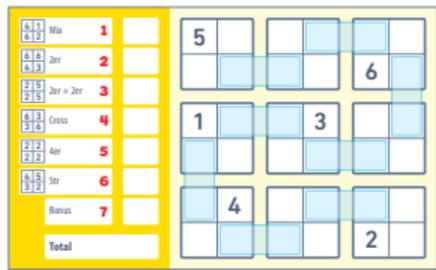
**Âge :** à partir de 8 ans

**Durée :** environ 15 minutes

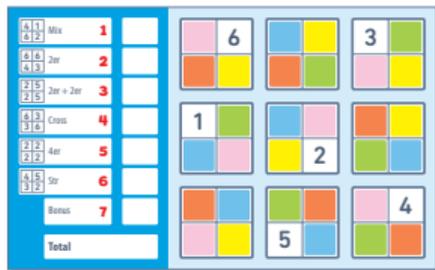
## Idée de base

Au cours du jeu, chaque joueur écrit des chiffres de 1 à 6 dans les cases de ses 9 carrés. Lorsque les 36 cases des 9 carrés sont remplis, on compte les points de chaque carré **séparément**. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie. Il existe deux variantes de jeu.

Face avant de la tuile : variante A



Face arrière de la tuile : variante B



## Déroulement du jeu

Chaque joueur reçoit une tuile et un crayon.

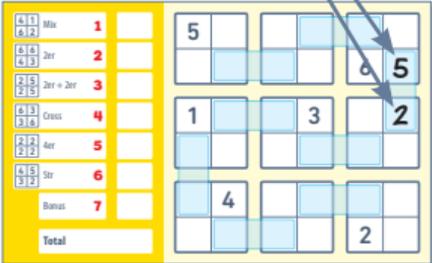
**Attention :** Tous les joueurs jouent sur **la même face de la tuile**. Pour la première partie, nous vous conseillons la **variante A**. De ce côté, les chiffres 1 à 6 se trouvent déjà dans certaines cases. Toutes les tuiles sont identiques. Désignez un premier joueur au hasard pour lancer les dés. Le lanceur change à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Variante A

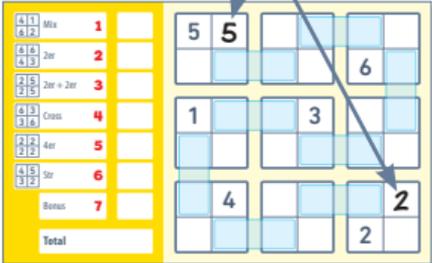
Le lanceur lance une fois les deux dés. Chaque joueur écrit ensuite les deux chiffres sur sa tuile. Chaque joueur peut choisir d'écrire les chiffres :

- dans **deux cases blanches** (encore libres) **au choix** de n'importe quel carré (il peut s'agir de deux cases blanches du même carré),
- ou dans deux **cases bleues** (encore libres) **reliées entre elles**.

Tim  Sarah



Tim's board shows a 3x3 grid of squares. The top row has 5 in the first square and 5 in the second square. The middle row has 1 in the first square, 3 in the third square, and 2 in the fourth square. The bottom row has 4 in the second square and 2 in the fourth square. The left side has a scorecard with categories: Mix (1), 2er (2), 2er + 2er (3), Cross (4), 4er (5), 4er (6), Bonus (7), and Total.



Sarah's board shows a 3x3 grid of squares. The top row has 5 in the first square and 5 in the second square. The middle row has 1 in the first square, 3 in the third square, and 2 in the fourth square. The bottom row has 4 in the second square and 2 in the fourth square. The left side has a scorecard with categories: Mix (1), 2er (2), 2er + 2er (3), Cross (4), 4er (5), 4er (6), Bonus (7), and Total.

Tim obtient 2 et 5. Il écrit les deux chiffres dans deux cases bleues reliées entre elles.  
 Sarah écrit 5 et 2 dans deux cases blanches de son choix.

Le jeu se poursuit de la manière indiquée ci-dessus. Après 15 tours de jeu, toutes les cases de la tuile sont remplies. Il est alors temps d'effectuer le calcul final.

**Conseil :** Pour une meilleure lisibilité, nous recommandons à chaque joueur ayant rempli les **4 cases d'un carré de rayer** ce carré. Reporter simultanément un **petit trait** à gauche de la zone correspondante du tableau de calcul des points. Vous pourrez ainsi facilement savoir ce qu'il vous manque pour obtenir le bonus (si vous essayez de l'obtenir).

2	5	
6	3	Cross
3	6	/ 4
2	2	4er
2	2	5
4	5	6er

1	3
3	1

## Fin du jeu et calcul des points

Chaque joueur calcule les points de chacun de ses 9 carrés. Il reporte les points à gauche dans le tableau de calcul des points. Les 6 combinaisons suivantes permettent d'obtenir des points (= chiffre rouge). Si vous obtenez plusieurs fois la même combinaison, les points correspondants sont multipliés.

4	1
6	2

Mix **1**

Quatre chiffres différents (qui ne donnent pas une suite, voir « Suite »).

6	6
4	3

2er **2**

**Paire** : Deux chiffres identiques et deux chiffres différents.  
**Attention** : Les deux chiffres identiques doivent se toucher à la verticale ou à l'horizontale.

2	5
2	5

2er + 2er **3**

**Double paire** : Deux chiffres identiques et deux autres chiffres identiques. **Attention** : Les deux chiffres identiques doivent se toucher à la verticale ou à l'horizontale.

6	3
3	6

Cross **4**

**Croix** : Deux chiffres identiques et deux autres chiffres identiques. **Attention** : Les deux chiffres identiques doivent se toucher en diagonale.

2	2
2	2

4er **5**

**Carré** : Quatre chiffres identiques.

4	5
3	2

Str **6**

**Suite** : Quatre chiffres à la suite (1-2-3-4, 2-3-4-5 ou 3-4-5-6) agencés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Bonus **7**

Si un joueur a réussi à réaliser **chacune des six catégories** au moins une fois, il obtient un bonus de 7 points.

**Attention, très important** : Un triplé ne donne aucun point. Une paire agencée en diagonale ne donne pas non plus de point.



<del>4 1</del>	Mix	<b>1</b>	—	5	<del>8</del>	2	<del>2</del>	5	<del>6</del>
<del>6 6</del>	2er	<b>2</b>	<b>2</b>	<del>5</del>	5	<del>2</del>	2	<del>6</del>	5
<del>2 5</del>	2er + 2er	<b>3</b>	—	1	<del>1</del>	6	<del>4</del>	1	<del>2</del>
<del>6 3</del>	Cross	<b>4</b>	<b>4</b>	<del>1</del>	1	<del>5</del>	4	<del>1</del>	1
<del>2 2</del>	4er	<b>5</b>	<b>20</b>	4	<del>3</del>	3	<del>3</del>	4	<del>2</del>
<del>4 5</del>	Str	<b>6</b>	<b>6</b>	<del>6</del>	3	<del>3</del>	3	<del>2</del>	6
<del>3 2</del>	Str	<b>6</b>	<b>6</b>						
	Bonus	<b>7</b>	—						
	Total		<b>32</b>						

Tim a obtenu quatre carrés. Il obtient 20 points. Il obtient 6 points supplémentaires pour sa suite. Sa croix lui rapporte 4 points et sa paire 2 points. Deux de ses paires (triplé et paire en diagonale) ne lui rapportent aucun point.

**Tim obtient 32 points en tout.**

Mix	/ 1	1	5	3	5	3	6	6
Zer	// 2	4	3	3	3	4	3	6
Zer + Zer	/ 3	3	1	3	1	3	2	3
Cross	/ 4	4	1	5	1	3	2	3
Air	// 5	10	3	3	3	1	2	6
Str	/ 6	6	5	3	2	3	2	2
Bonus	7	7	3	1	3	4	2	2
Total		35						

Sarah a réalisé chacune des six catégories au moins une fois, ce qui lui rapporte un bonus de 7 points. Ses deux carrés lui rapportent 10 points et ses deux paires 4 points. L'un de ses carrés (triplé) ne lui rapporte aucun point.

**Sarah obtient 35 points en tout.**

## Variante B

Le déroulement du jeu et le calcul des points sont les mêmes que pour la variante A. **Seule différence** : Les deux chiffres obtenus doivent être écrits dans deux cases de même couleur au choix (p. ex. 2 cases jaunes).

## Mode solo

**Toutélié** est parfaitement adapté à une partie individuelle. Les règles décrites ci-dessus s'appliquent sans aucune modification. Le tableau suivant permet d'évaluer votre résultat :

Points	Évaluation
jusqu'à 25	novice
26–30	bienvenue au club
31–34	pas mal
35–37	bien
38–40	très fort

Points	Évaluation
41–42	excellent
43–44	pro
45–46	classe mondiale
47–50	légendaire
51	extraterrestre



@StudioMatagot  
161 rue fernand Audeguil  
33000 Bordeaux, France



© 2023 KENDI GmbH  
Tulpenweg 26  
90556 Cadolzburg  
Germany  
info@kendigames.de  
www.kendigames.de

**Auteur** : Reinhard Staupe  
**Illustrateurs / Graphistes** :  
Oliver & Sandra Freudenreich  
**Relecteur** : Reinhard Staupe