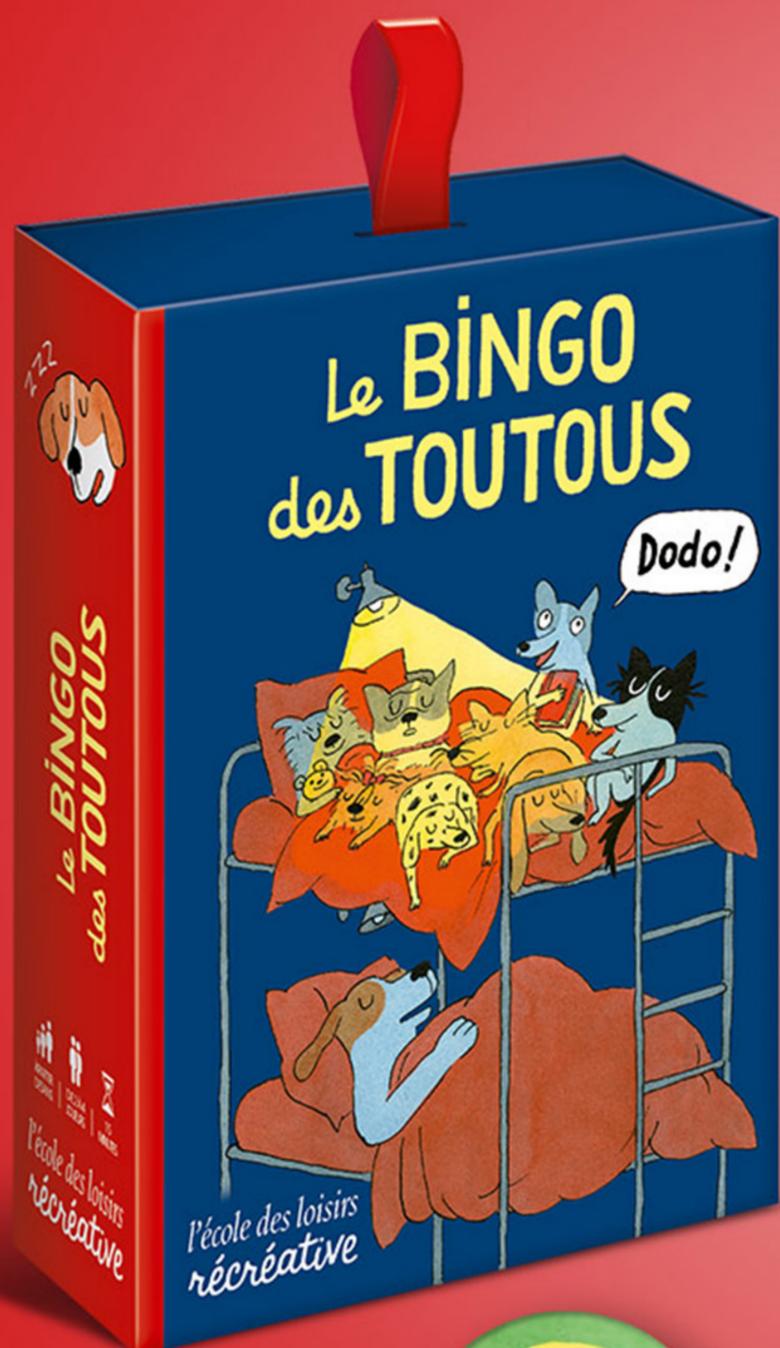


Un jeu d'observation et de logique plein de tendresse.



12,90 €

DÈS
4 ANS



playBac

*l'école des loisirs
récréative*



Le BINGO des TOUTOUS

Contenu :

4 plateaux, 58 jetons

1 sac de pioche

Illustré par Dorothee de Monfreid

Micha, Popov, Zaza et les autres nous entraînent dans un bingo pas comme les autres. Après une grande journée passée à s'amuser ensemble, les Toutous sont épuisés. Arriverez-vous à les mettre tous au lit et à éviter les ronflements de Popov? Un jeu d'observation et de logique plein de tendresse.



l'école des loisirs récréative

11, rue de Sèvres, 75006 Paris
www.ecoledesloisirs.fr

playBac

© 2024, PlayBac/l'école des loisirs

Imprimé en Chine

STRATÉGIE

COULEURS

OBSERVATION

À PARTIR
DE 5 ANS

DE 2 À 4
JOUEURS

15 MINUTES

CE



Attention ! Petites parties,
danger d'étouffement.
Informations à conserver.



FSC
MIXTE
Papier
FSC® C020056

Retrouvez la règle
du jeu en vidéo !



ISBN 312-7-020-50437-4



Prix conseillé : 12,90 €

04.2024





Le BINGO des TOUTOUS

Illustré par
Dorothee de Monfreid



Consultant jeux : Chris Jobelot

De 5 à 104 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

- 4 plateaux « Chambre »
- 58 jetons dont :
 - 42 jetons « Toutou »
 - 7 jetons « Popov »
 - 9 jetons « Doudou »
- Un sac de pioche

But du jeu

Être le premier à endormir ses 7 toutous !

Préparation du jeu

- Chaque joueur prend un plateau « Chambre ».
- Placez tous les jetons dans le sac de pioche.
- Secouez pour mélanger.

La partie peut commencer !

N.B.: Si vous jouez avec des plus petits, ne mettez pas les jetons « Popov » et « Doudou » dans le sac. La variante pour les plus petits est expliquée en fin de règle.

Déroulement du jeu

Le joueur qui ronfle le plus fort, comme Popov, commence. Sinon, le plus jeune commence. Les joueurs piochent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pioche un jeton dans le sac de pioche.

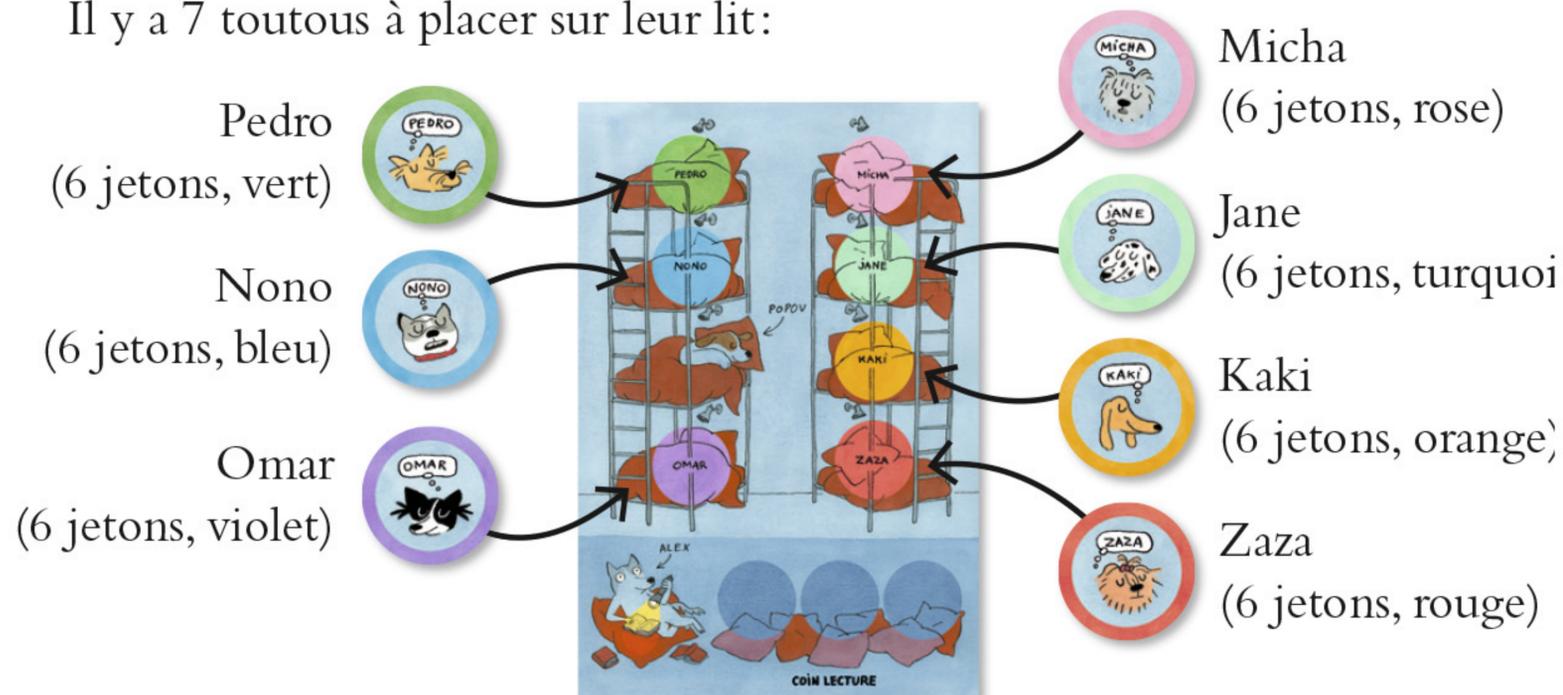
Il y a 2 types de jetons : les jetons « Toutou » et les jetons « Action ».

Les jetons « Toutou »

Ils sont à placer sur le plateau « Chambre », sur le bon lit.

Les joueurs peuvent s'aider de la couleur indiquée autour des jetons pour savoir où les placer.

Il y a 7 toutous à placer sur leur lit :



Chacun de ces jetons possède 2 faces :

- une face « Toutou endormi », sur fond bleu lorsque le toutou dort
- une face « Toutou réveillé », sur fond jaune lorsqu'il ne dort plus.



1/ Si le joueur pioche le jeton d'un toutou qu'il ne possède pas déjà sur son plateau « Chambre », il peut le placer sur son lit, face endormie visible, pour mettre le toutou au lit.

2/ Si le joueur pioche le jeton d'un toutou qu'il possède déjà sur son plateau « Chambre », il doit alors le placer, dans le coin lecture, face réveillée sur son plateau.



Les jetons « Action »

Ils permettent au joueur de réaliser une action immédiatement.

Attention, une fois piochés puis l'action effectuée, les jetons « Action » sont défaussés, c'est-à-dire qu'on ne peut pas les réutiliser. Si l'action ne peut pas être réalisée, le joueur défausse quand même son jeton, et c'est au joueur suivant de piocher.



Les jetons « POPOV » (7 jetons) :

1/ Si le joueur pioche un jeton « Popov » : il décide quel toutou il veut réveiller et l'annonce à voix haute. Eh oui, il ronfle trop fort ! **ATTENTION**, tous les joueurs qui possèdent ce toutou face endormie sur leur plateau « Chambre » doivent le réveiller. Ils retournent alors le jeton du toutou choisi, face réveillée et le laissent dans son lit.

Conseil : le joueur essaie stratégiquement de réveiller un toutou qu'il n'a pas encore dans sa chambre ou qui est déjà réveillé.



Les jetons « Doudou » (9 jetons) :

2/ Si le joueur pioche un jeton « Doudou » : il décide quel toutou il veut rendormir et l'annonce à voix haute. **ATTENTION**, tous les joueurs qui possèdent ce toutou réveillé dans son lit doivent le rendormir également. Ils retournent alors le jeton du toutou choisi, face endormie. Même s'il n'a aucun toutou réveillé sur son plateau chambre, le joueur est obligé de l'utiliser pour endormir un toutou réveillé chez d'autres joueurs.

Le coin lecture :

Si le joueur pioche un jeton « Toutou » qui se trouve déjà dans sa chambre, il le place face réveillée dans le coin lecture pour écouter l'histoire racontée par Alex.

ATTENTION, une fois 3 toutous installés dans le coin lecture, le joueur choisit alors entre 2 actions :

- Le joueur peut récupérer, dans le coin lecture uniquement d'un autre joueur, un toutou qui lui manquerait dans sa chambre. Il le pose ensuite face endormie dans sa chambre. *Rien de tel qu'une petite histoire pour rameuter les copains !*
- Le joueur peut rendormir un toutou qui serait réveillé dans sa chambre, au choix. Attention, ce toutou se rendort également dans la chambre des autres joueurs. *Rien de tel qu'une petite histoire entre toutous pour s'endormir !*

Une fois son action effectuée, le joueur remet ses 3 toutous du coin lecture dans le sac de pioche.

S'il n'a pas de toutous réveillés sur son plateau « Chambre » ni de toutou à récupérer dans le coin lecture d'un autre joueur, il doit quand même remettre les 3 toutous de son coin lecture dans le sac de pioche. L'histoire est terminée !

Fin de la partie

Un joueur a gagné lorsqu'il a complété son plateau « Chambre » avec les 7 toutous face endormie, il peut alors s'écrier : « Dodo ! »

Il vérifie avec les autres joueurs que les 7 toutous dorment bien et qu'ils sont placés sur les bons lits :

- Si c'est le cas, il a gagné ! La partie est terminée.
- Si ce n'est pas le cas, on remet dans le sac les toutous mal placés ou réveillés et la partie reprend.

Variante pour les plus petits

Pour jouer avec les plus jeunes joueurs, retirez du sac les jetons « Popov » et « Doudou ». La règle est plus simple pour remplir sa « Chambre ». Quand on pioche un jeton « Toutou », on le met face endormie sur son lit, mais si on l'a déjà, on le pose face réveillée au coin lecture. Quand on a mis 3 toutous au coin lecture, on les remet dans le sac. On peut alors prendre chez un adversaire - dans son coin lecture, pas dans sa chambre - un toutou qu'on n'a pas encore. On le pose face endormie sur son lit. La partie est terminée quand un joueur a rempli sa chambre de toutous endormis. Il a gagné !