

VARIANTE DUO

2 JOUEURS

La règle est la même que pour le mode classique, avec quelques différences :

- Les joueurs se placent l'un en face de l'autre et leurs totems sont construits au milieu, et non devant eux.
- Les participants retournent leurs cartes au même moment, ce qui donne plus de probabilité qu'un double sorte.

La partie prend fin dès que la pioche est finie.

VARIANTE "TOTEM DE NUIT"

2 à 6 JOUEURS VARIANTE POUR LES ROBUSTES !

La règle est la même que pour le mode classique mais ici, la carte piochée est visible uniquement lors de la pioche, puis elle est placée face cachée devant le joueur. Les joueurs doivent donc construire des totems faces cachées et mémoriser au fur et à mesure de la partie les cartes piochées. Lorsqu'un joueur dit «TÉMOTOTEM» en pointant un totem, on retourne la carte face cachée pour vérifier si la paire est juste.

🎭 1 Si la réponse est correcte, alors il remporte le Masque correspondant à la paire piochée ainsi que le totem correspondant (comme dans la version classique).

🎭 2 Si la réponse est fausse, il prend uniquement les 2 Masques

faussement identifiés. Ces derniers sont placés à côté de lui, c'est sa pile de points négatifs.

Le reste du totem est mis à part en défausse commune. Les autres totems qui n'ont pas été pointés restent sur la table, faces cachées.

POUR DÉSIGNER LE VAINQUEUR

Lorsqu'il n'y a plus de pioche, tous les joueurs comptent les cartes remportées, puis ils retirent les points négatifs des cartes identifiées par erreur. Personne ne gagne la pile commune de cartes défaussées.

ON VOUS EN DIT PLUS

OUVREZ BIEN LES YEUX !

Attention : Certaines cartes peuvent sembler similaires mais contiennent des subtilités qui peuvent vous mener à l'erreur !



Contenu : 72 cartes et 4 règles de jeu évolutives
Un jeu de Joffrey Meillet



Suivez notre actualité    

⚠️ Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en France.

⚠️ Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in France.

⚠️ ¡Advertencia! No indicado para menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Guarde o elimine con seguridad el embalaje antes de entregar el juguete al niño. Conserve la dirección para futuras consultas. Los colores y detalles del contenido pueden variar. Fabricado en Francia.

TEMOTOTEM a été développé en Touraine, près des Châteaux de la Loire, et est fabriqué dans le sud-est de la France.

www.widyka.com



VENEZ VOIR LA DÉMO DU JEU !



WDK REFERENCE A2203800
TEMOTOTEM - WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE
90 RUE GUGLIELMO MARCONI, 37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkpartner.com MARQUE DÉPOSÉE Fabriqué en France - N° de lot : WDKPE20221FMF



6+ ans | 2-6 joueurs | 15 min

CONTENU DU JEU

72 cartes (36 paires), règles du jeu en français et en anglais

BUT DU JEU

Identifier un maximum de cartes Masques identiques pour en obtenir le plus à la fin.

MISE EN PLACE

Mélanger les cartes et placer ensuite le paquet (pioche), face cachée, au centre de la table.

LA PARTIE

PHASE ① :

Le joueur le plus jeune pioche et place une carte face visible devant lui. Puis ce sera au joueur à sa gauche de piocher. Il dépose la carte au centre de la table afin que tous les joueurs puissent la voir.

PHASE ② :

Chaque joueur vérifie le plus vite possible si quelqu'un n'est pas déjà en possession d'un Masque identique.

! Plusieurs possibilités

👁️ ① Pas de paire identifiée : Celui qui a pioché la carte la place devant lui, ou au-dessus d'une autre carte, afin de former un totem. Puis, c'est au tour du prochain joueur en suivant le sens horaire.

EXEMPLE :

Dans le cas ci-contre, le joueur a déjà 2 cartes lorsqu'il en pioche une autre. Si personne ne voit de paire identique, il la pose sur le dessus de son totem.



👁️ ② Une paire est identifiée : Le joueur qui a repéré un Masque identique dans l'un des totems adverses (ou le sien), pointe du doigt le plus vite possible ce totem et crie «TÉMOTOTEM».

Le plus rapide remporte la carte piochée ainsi que le totem du joueur sur lequel apparaît le Masque identique. Les cartes gagnées sont placées face cachée devant le joueur qui les a remportées.

Si 2 totems ou plus sont disposés chez un joueur qui a perdu, seul celui où est présent le Masque identique à la carte piochée est remporté. Les autres totems sont laissés en place.

EXEMPLE :

Le Masque est présent 2 fois, chaque joueur essaie d'être le plus rapide à pointer le totem du joueur où se trouve le double et à crier «TÉMOTOTEM».



👁️ ③ La paire identifiée est incorrecte : Si un joueur fait une erreur en prononçant «TÉMOTOTEM» ou en pointant un totem où n'apparaît pas la carte Masque identique à celle piochée, il perd une carte déjà gagnée (de sa cagnotte s'il en a une) qu'il replace sous la pioche. Si le joueur qui s'est trompé est celui qui a pioché la carte, il perd une carte de sa cagnotte et pose la carte piochée devant lui ou sur son totem.

Remarque : de temps en temps, mélanger la pioche.

👁️ ④ Si égalité : Si les joueurs ne savent pas déterminer celui qui a été le plus rapide, ces derniers s'affrontent au «pierre-feuille-ciseaux» et le gagnant remporte les cartes. Pour les plus petits, le tour est annulé et la carte est remise dans la pioche.

Information : Un totem ne peut pas contenir plus de 4 cartes. Lorsqu'un joueur prend un 5^{ème} Masque, alors il le pose à côté du premier totem et en constitue un nouveau.

Remarque : Suite à une paire identifiée, le joueur qui a perdu son totem (ou qui a remporté le sien) pioche une nouvelle carte et commence ainsi un nouveau tour. Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Cela évite de se rappeler qui avait pioché en dernier.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche est finie. Le joueur qui détient le plus de cartes Masques remporte la victoire ! Si plusieurs joueurs ont le même nombre de Masques, alors ils sont tous vainqueurs !

VARIANTE MUETTE

3 à 6 JOUEURS

Lorsqu'un joueur se trompe en pointant un mauvais totem, il est pénalisé. Il ne peut plus s'exprimer avant que 3 cartes ne soient piochées. Il ne peut alors rejouer qu'à partir de la quatrième carte piochée. Attention, pendant cet instant, il peut perdre son ou ses totems sans pouvoir agir.

VARIANTE ÉLIMINATOIRE

2 à 6 JOUEURS

La règle est la même que pour le mode classique. La grosse différence réside dans les Masques avec les yeux et la bouche ronds.

Celui qui pioche une de ces cartes est en danger. Si une carte identique est piochée lors des tours, il vaut mieux qu'il soit le premier à pointer son propre totem en criant «TÉMOTOTEM» pour se protéger, sinon il perd son ou ses totems ainsi que sa cagnotte au profit du gagnant. Il sera donc éliminé. Le plus drôle est de combiner la variante MUETTE avec la variante ÉLIMINATOIRE dès 3 joueurs.

CARTES VARIANTES

