

































	Outils	Couleurs
Jeu rapide	   	 
Jeu mixte	     	   
Jeu complet	       	       

A partir de 7 ans.

### Nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs ou équipes de joueurs.

### Matériel nécessaire :

1 dé numéroté de 1 à 6

15 cartes Jafa (+ 3 storytelling)

120 cartes questions : 30 jaunes, 30 bleues, 30 marrons, 30 vertes

4 pions

4 plateaux à jetons

80 jetons de couleur : 20 jaunes, 20 bleus, 20 marrons, 20 verts

32 jetons outils : 4 bottes, 4 bakouas, 4 fourches, 4 brouettes, 4 gants, 4 arrosoirs, 4

coutelas, 4 houes

1 plateau de jeu

1 règle de jeu

### 3 versions de jeu possible :

Jeu rapide – 30 minutes

Jeu mixte – 45 minutes

Jeu complet – 1 heure

### But du jeu

**Jeu rapide :** chaque joueur doit parvenir à récupérer 4 outils et au moins 2 jetons de 2 couleurs différentes.

**Jeu mixte :** chaque joueur doit parvenir à récupérer 6 outils et au moins 1 jeton de chaque couleur.

**Jeu complet :** chaque joueur doit parvenir à récupérer 8 outils et au moins 2 jetons de chaque couleur.



## Préparation du jeu

- Les paquets de cartes sont placés à côté du plateau par couleurs, ainsi que les 8 piles de jetons outils, et les 4 piles de jetons couleurs
- Les cartes Ti-Jafa sont placées au centre du plateau
- Chaque joueur choisit un plateau jeton qu'il pose devant lui.
- Les joueurs choisissent un pion et le positionnent sur la case départ de leur choix. Ils lancent ensuite le dé numéroté : celui qui a fait le plus grand nombre commencera le jeu.



## Déroulement du jeu

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs lancent le dé pour déplacer leur pion sur le plateau, dans le sens horaire, puis effectuent l'action déterminée par la case où leur pion atterrit.

## Cases de couleur / Cases questions :

- Jaune : question sciences
- Bleu : question pêche de loisir
- Marron : question élevage
- Vert : question jardins familiaux

Le voisin de droite du joueur prend une carte de la couleur indiquée et pose la question. Le joueur répond :

- **Réponse correcte:** il gagne un jeton de la couleur de la question qu'il dépose sur son plateau de jeu. C'est au joueur suivant.
- **Réponse incorrecte:** il ne gagne pas de jeton et c'est au joueur suivant.

## Cases Ti-Jafa

Le voisin de droite du joueur incarne Ti-Jafa, il prend une carte Ti Jafa et pose la question :

- **Réponse correcte :** Ti-Jafa le félicite et lui accorde 2 jetons de la ou les couleurs de son choix, qu'il dépose sur son plateau. C'est au joueur suivant.
- **Réponse incorrecte :** Ti-Jafa est contrarié et prélève deux jetons de son choix sur le plateau du joueur. Si le joueur n'a pas encore de jetons, il passera son prochain tour. C'est au joueur suivant.

**\*\* Variante :** Vous pouvez à votre convenance intégrer un maître du jeu, qui posera les questions pour tous les joueurs.

## Cases Charançon

Le joueur perd un outil de son choix qu'il retire de son plateau de jetons et remet dans la réserve. Si le joueur n'a pas encore de jetons outils, il passera son prochain tour. On passe ensuite au joueur suivant.

## Cases Outil

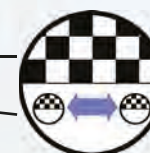
Le joueur gagne l'outil représenté sur la case. S'il possède déjà cet outil, il peut soit relancer le dé et avancer à nouveau, soit répondre à une question de la couleur de son choix pour tenter de gagner un jeton. On joue alors comme une case couleur /case question normale.

## Cases Départ / Saut

La case départ se transforme en case saut après le départ des joueurs.

Le joueur qui passe sur la case saut peut choisir de sauter sur une autre des cases saut de son choix, et poursuivre son chemin suivant son jet de dés (toujours en respectant le sens du jeu).

Départ  
Saut



## fin du jeu

Le jeu s'arrête quand un des joueurs a atteint son objectif et remporte la partie !