












































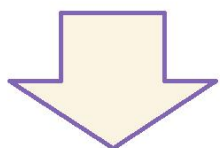


MAJ 	1  ➡ +1 2  ➡ +2	1  ➡ +1	1  ➡ +1 2  ➡ +2	1  / 	1  / 	2  / 	2  / 	3  / 
	 CARTE OBJECTIF	 + 		 /  / 		 / 		
 MAJ	2  ➡ +2 1  ➡ +1	1  ➡ +1	2  ➡ +2 1  ➡ +1	1  / 	1  / 	2  / 	2  / 	3  / 



1^{er.ère} Joueur.se

Résumé des étapes d'un tour

1/ Affectation des lutins :

à tour de rôle en commençant par le.la 1^{er.ère} Joueur.se, poser 1 ou plusieurs jetons Lutin sur une case à chaque fois.

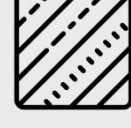
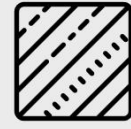
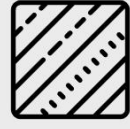
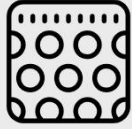
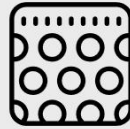
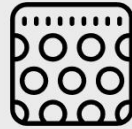
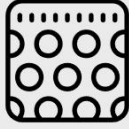
2/ Résolution :

- définir le.la 1^{er.ère} Joueur.se du tour suivant (joueur.se le.la plus à gauche sur la ligne d'assemblage)
- résoudre chaque action de gauche à droite

3/ Envoi de cadeau :

si une joueur.se peut débloquent un ou plusieurs objectifs, c'est le moment !







Toy Rush

Règle du Jeu

2 joueur.se.s
Dès 10 ans
30 minutes

Matériel : 1 plateau Ligne d'Assemblage, 48 cartes **Objet**, 18 cartes **Objectif**, 12 jetons **Lutin** orange, 12 jetons **Lutin** violets, 1 jeton 1^{er.ère} Joueur.se (jeton avec le chiffre 1).

But du jeu : Avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Préparation du jeu : Placer la Ligne d'Assemblage entre les joueur.se.s. Celui.celle qui se situe du côté pointé par la flèche est le.la 1^{er.ère} Joueur.se. Il.elle place devant lui.elle le jeton 1^{er.ère} Joueur.se.
Les cartes **Objet** (couleur rose, couleur bleue, couleur jaune, motif à pois, motif rayé, ours en peluche, petit train, cheval à bascule et boîte en carton) forment des piles distinctes face découverte sur la table. Les cartes **Objectif** (cadeaux) sont mélangées et forment une pioche face cachée. Chaque joueur.se en pioche 3, en choisit 2 et replace la carte non voulue sous la pioche **Objectif**.
Les jetons **Lutin** sont répartis en deux tas, un de chaque couleur : après avoir choisi sa couleur, chacun.e pioche 2 jetons et les place devant lui.elle.
Le jeu est prêt à commencer.

Déroulement du jeu :

Un tour de jeu se déroule toujours de la même façon :

1/ L'AFFECTION DES LUTINS

En commençant par le.la 1^{er.ère} Joueur.se, chacun.e prend un ou plusieurs jetons **Lutin** de son propre stock et le(s) place sur une seule case de la Ligne d'Assemblage. Puis c'est au tour du.de la joueur.se suivant.e. On continue ainsi la pose en alternance, jusqu'à ce que chacun.e ait placé tous ses jetons **Lutin**. Si l'un.e des joueur.se.s n'a plus de jetons, l'autre peut continuer à placer les siens jusqu'à épuisement de sa réserve.

Deux règles s'appliquent :

- On ne peut plus placer des jetons sur une case déjà occupée par des jetons, y compris ses propres jetons placés lors d'une action précédente.
- Cette règle ne s'applique pas pour la case Primeur (la première à gauche), qui fonctionne comme une enchère progressive : chacun.e peut y poser des jetons tout le long de l'Affectation. C'est la majorité qui l'emporte à la fin de cette phase.

On passe ensuite à l'étape suivante :

2/ LA RÉOLUTION DES ACTIONS

Celle-ci se fait dans l'ordre, de gauche à droite. On résout l'action de chaque case qui peut varier selon le nombre de jetons **Lutin** posés. Si une case est vide, on passe à celle immédiatement à sa droite et ainsi de suite jusqu'à la fin de la Ligne d'Assemblage.

Chaque case correspond à une action spécifique :

- La première case, la case **Primeur**, permet à celui.celle qui a placé la stricte majorité de jetons **Lutin** de récupérer le jeton 1^{er.ère} Joueur.se. Il.elle pourra débiter la phase d'Affectation au tour suivant. En cas d'égalité de jetons, le.la 1^{er.ère} Joueur.se le reste.
Si personne n'a placé de jetons **Lutin** sur cette case, c'est le.la joueur.se qui a occupé la case la plus à gauche du plateau qui devient automatiquement 1^{er.ère} Joueur.se.
- La deuxième case permet de prendre une nouvelle carte **Objectif**. Il faut poser 1 jeton **Lutin** pour prendre 1 carte, OU 2 jetons pour en prendre 2. A chaque fois qu'un.e joueur.se doit prendre un nouvel **Objectif**, il.elle pioche 2 cartes **Objectif**, choisit une des deux et met l'autre sous le paquet.
- La troisième case permet de prendre une carte **boîte en carton** pour l'ajouter à sa main, OU d'ajouter 1 jeton **Lutin** de sa couleur à sa réserve. Il faut poser 1 jeton **Lutin** (maximum) sur cette case pour effectuer l'une de ces actions.
- La quatrième case permet d'ajouter 1 jeton **Lutin** de sa couleur à sa réserve en posant 1 jeton, OU 2 jetons **Lutin** en posant 2 jetons lors de la phase d'Affectation.
- La cinquième case permet de prendre une carte **couleur** de son choix par jeton Lutin posé, et de l'ajouter à sa main (par exemple, pour 2 jetons, le.la joueur.se prend 2 cartes **couleur**, pour 3 jetons, il.elle en prend 3, etc.).
- La sixième case permet de prendre une carte **petit train** par jeton Lutin posé, et de l'ajouter à sa main (même principe que pour la case précédente).
- La septième case permet de prendre une carte **motif** (à pois ou rayé) pour 2 jetons Lutin posés, et de l'ajouter à sa main (par exemple, pour 2 jetons, le.la joueur.se prend 1 carte **motif**, pour 4 jetons, il.elle en prend 2, etc.).
- La huitième case permet de prendre une carte **ours en peluche** pour 2 jetons Lutin posés, et de l'ajouter à sa main (même principe que pour la case précédente).
- La neuvième case permet de prendre une carte **cheval à bascule** pour 3 jetons Lutin posés, et de l'ajouter à sa main (par exemple, pour 6 jetons, le.la joueur.se prend 2 cartes **cheval à bascule**).

Au fur et à mesure que les actions sont résolues, on retire les jetons **Lutin** correspondants.

Une fois que cette phase de résolution est terminée, on passe à l'étape suivante :

3/ L'ENVOI DE CADEAUX

Cette phase se fait simultanément. Si l'un.e ou les deux joueur.se.s peuvent remplir tous les critères d'un ou plusieurs objectifs, ils.elles défaussent les cartes **Objet** requis de leur main (en les remplaçant sur leur pile respective) et placent la carte **Objectif** devant eux.elles face découverte, remportant les points de victoire de la carte.

Une carte **Objectif** se compose comme suit :

- le prénom de l'enfant qui commande le cadeau,
- la liste d'éléments nécessaires à la composition du cadeau (liste à gauche de la carte),
- le nombre de points de victoire remportés si l'objectif est débloqué (chiffre en vert en bas à droite).

Il faut tous les éléments en main pour pouvoir poser une carte Objectif.

Une fois cette étape terminée, le tour prend fin et on commence le tour suivant.

Fin du jeu : Dès qu'un.e joueur.se pose une carte **Objectif** qui lui permet d'atteindre ou de dépasser 17 points, on termine le tour de jeu et on passe au décompte des points. Celui.celle qui en a le plus remporte la partie !

En cas d'égalité, celui.celle qui était 1^{er.ère} Joueur.se durant le déclenchement de fin de partie remporte la victoire.