

The Toybox

Ce sont les grandes vacances, les enfants de la famille Mino ont comme d'habitude oublié de préparer leurs affaires. Sauf qu'aujourd'hui c'est le grand jour ! Tout le monde embarque dans la voiture direction la maison de Papi et Mamie.

Sauf que là-bas, il n'y a que de vieux joujoux tout pas beaux. Du coup c'est la ruée sur le coffre à jouets. Chaque enfant, armé de sa valise, est bien décidé à ramener la plus belle collection pour passer des vacances de rêves. Oui mais est-ce que tout va rentrer ?

Surtout que maman est pressée et qu'elle commence à s'impatienter ...

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 80 tuiles **jouet** (de 4 couleurs différentes et de 4 types différents)
- 6 **jetons** joueurs
- 1 **sablier** de 30 secondes
- 1 dé à 6 faces
- 6 plateaux **valise**
- 1 **tableau des scores**
- 1 **coffre à jouets**
- 6 aides de jeu *comptage des points*

The Toybox est un jeu de rangement et d'enchères pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans. La durée d'une partie est d'environ 20 minutes.

But du jeu :

Avoir au moins 60 points en une ou plusieurs manches, en garnissant sa valise à l'aide des tuiles **jouet**.

Mise en place :

Les 80 tuiles **jouet** sont placées dans le **coffre à jouets**.

Chaque joueur reçoit un plateau **valise** et place son **jeton** joueur sur la case 0 du **tableau des scores**.

Il reçoit également une aide de jeu *comptage des points*.

Le sablier et le dé sont placés au centre de la table.

Tour de jeu :

Le tour de jeu se partage en 3 phases distinctes :

- Les jouets fétiches :

On sort de la boîte au hasard, un total de 5 tuiles **jouet** par joueurs et on les place au centre de la table. Tous les joueurs lancent le dé et celui qui a le plus grand résultat garde le dé devant lui et commence. Il prend une tuile **jouet** de son choix et la place à côté de son plateau **valise**. Le second joueur dans le sens horaire fait de même. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un tour de table soit fait. Le joueur qui possède le dé, le passe alors au joueur à sa gauche, ce dernier pioche une tuile **jouet** de son choix et la place à côté de son plateau **valise**, c'est au joueur à sa gauche de choisir. Ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces soient prises.

- Plus il y en a, mieux c'est :

Chaque joueur va piocher une tuile **jouet** en 5 secondes maximum dans le **coffre à jouets**. Il la place au centre de la table et dispose de 5 secondes pour décider s'il la conserve ou pas. S'il la conserve, il la place à côté de son plateau **valise**. S'il la laisse, le joueur suivant à 5 secondes pour décider s'il la prend ou non. Ainsi de suite jusqu'à avoir fait le tour des joueurs ... Si personne n'en veut, la tuile **jouet** est défaussée. (*Cette opération se répète 5 fois par joueur*)

NB : le dé est utilisé pour matérialiser les tours de pioche de cette phase. A chaque tour de table la valeur du dé est augmentée de 1.

NB : pour compter les 5 secondes, il est conseillé à tous les joueurs de taper en rythme sur la table en même temps qu'ils comptent à voix haute.

- Et maintenant il faut tout faire rentrer :

Une fois que tous les joueurs sont en possession de leurs tuiles **jouet**, ils vont tenter de les placer sur leurs plateaux **valise**.

NB : les tuiles **jouet** ne peuvent se superposer ou avoir une partie qui sort du plateau **valise**.

Le premier joueur à avoir terminé, se saisit du **sablier** qu'il retourne et pose devant lui. Les autres joueurs disposent désormais de 30 secondes pour terminer leur rangement.

Une fois l'écoulement du sablier terminé, tout le monde s'arrête et l'on passe au comptage des points.

Comptage des points :

Tous les joueurs déduisent le double du nombre de points correspondant aux carrés vides dans leur valise.

Tous les joueurs déduisent 4 points par pièces restantes hors de leur valise.

Le joueur à avoir retourné le sablier marque 4 points.

Tous les joueurs marquent, le nombre de points correspondant aux jouets identiques majoritaires dans leur valise.

Tous les joueurs marquent, le nombre de points correspondant aux jouets de la même couleur majoritaires dans leur valise.

Les joueurs comptabilisent leurs points sur le **tableau des scores**.

Si personne n'atteint les 60 points, une nouvelle manche commence.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Si un joueur atteint ou dépasse les 60 points, il est déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs dépassent les 60 points c'est celui qui en totalise le plus qui l'emporte.

Les égalités sont possibles.

Visuels du jeu :



Photo d'une partie à 2 joueurs



Dans cet exemple, le joueur totalise : **36 points** (-6 points pour les cases vides – 4 points pour la pièce restante + 4 points du sablier + 14 points des dominos + 28 points des verts)

Par Lionel BORG
lioborg@free.fr