

Touche et Mise



2 à 5



20 à 30'



6 ou 7+

Un jeu sensoriel et de paris avec une pointe de mémoire

de Corentin Brand

MATÉRIEL

- 40 Formes de P'tits Monstres
- 20 Jetons de Mises
- 44 Jetons points (30 x [1], 10 x [3], 4 x [10])
- 1 Sac en tissu
- 1 Boîte sensorielle
- 1 Plateau avec tableau de mises
- 1 Sablier de 20s

PRÉPARATION

- 1- Installer le plateau au centre de la table et disposer les jetons points en 3 tas à côté.
- 2- Mettez tous les p'tits monstres dans le sac et mélanger un peu. Placer la boîte sensorielle à côté.
- 3- Distribuer les 4 jetons de Mises (-1, 1, 2 et 3) à chaque joueur.

BUT DE JEU

Sentir le nombre de pieds, mains, doigts, orteils, cornes, etc. du petit monstre présent dans la boîte sensorielle et parier pour amasser un max de points !

TOUR DE JEU (1 MANCHE)

Un joueur choisit dans le sac une forme qu'il dépose dans la boîte sensorielle bien cachée dans sa main. Puis, il lance le sablier et pendant les 20s, il va toucher la forme pour compter au plus juste les différents membres du p'tit monstre. Une fois le sablier écoulé, il va miser ses 4 jetons de Mises faces cachés dans le tableau en fonction de ce qu'il se souvient. Ensuite, c'est au joueur suivant qui fait la même chose sans changer le p'tit monstre de la boîte. Et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

Ce dernier a fini ses mises, la forme est donc dévoilée et chaque joueur récupère sa mise validée en jeton points si la réponse est bonne.

Le jeton [-1] est spécifique et risqué car il permet de bluffer. Si des joueurs ont joué des valeurs de jeton positives sur la même case, on vole la somme des points. Si la réponse est en fait bonne, le joueur perd 1 point. Chaque joueur reprend ses jetons de Mises et une nouvelle manche commence en passant le sac au joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à posséder 15 points gagne!

