

# TOC CHOCOTTES

Balla Diarra  
Paul Mafayon

2-5  
JOUEURS

15-20  
MINUTES

A PARTIR DE  
8 ANS

## BUT DU JEU

Dans **Toc Chocottes**, vous allez chercher à vous débarrasser de vos cauchemars les plus terribles et espérer ainsi cumuler le moins de points possible en fin de partie.

Pour cela, vous ne disposez que de quelques manches pour tenter de profiter des occasions laissées par vos adversaires et vous défaire de vos cartes.

Cependant, pour faire face à vos mauvais rêves, il vous faudra une bonne mémoire.

Alors ? Prêt à affronter vos peurs ?

## MATÉRIEL

- 56 cartes **Cauchemars** (de 1 à 14).
- 3 tuiles **Inspecteur des cauchemars**
- 4 cartes «Aide de jeu»

## ANATOMIE D'UNE CARTE



**Pictogramme.** Il sert de rappel de l'effet de la carte.

**Effet de la carte.**

**Valeur de la carte.** Les valeurs barrées comptent pour 0 point.

# RÈGLES DU JEU

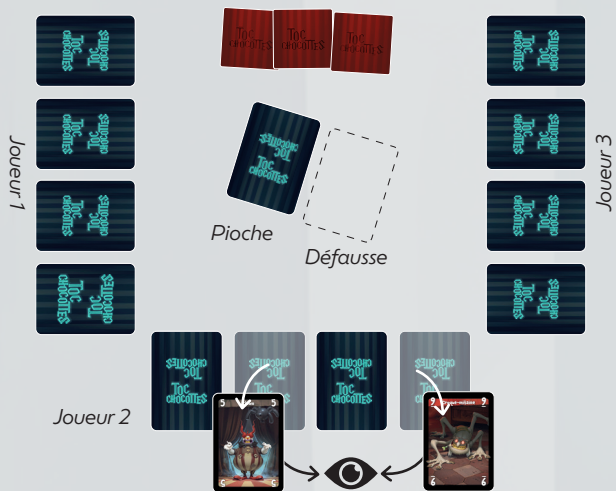
*même pas peur*

## MISE EN PLACE

- Mélangez l'ensemble des cartes «cauchemars» et distribuez-en 4 à chaque joueur. Sans en prendre connaissance, les joueurs disposent leurs 4 cartes face cachée devant eux. Ils en regardent secrètement 2 et les replacent face cachée. **Précision :** Il est possible à tout moment de la partie de réorganiser les cartes de son aire de jeu.
- Mélangez les 3 tuiles «Inspecteurs des cauchemars» et placez-les de côté, face cachée. Elles représentent des pénalités potentielles en fin de manche.
- Disposez le paquet de cartes restant au centre de la table pour former la pioche. Prévoyez un peu de place à côté de ce paquet pour la défausse. Les cartes sont toujours défaussées face visible.

Pour la première manche, la dernière personne à avoir fait un cauchemar commence la partie. La partie se déroule ensuite en sens horaire.

## Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs :



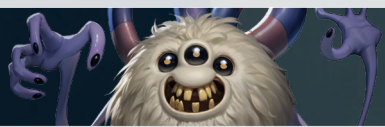
## CONCEPTS CLÉS DU JEU

**Toc Chocottes** se joue en plusieurs manches durant lesquelles chaque joueur va essayer de marquer le moins de points de cauchemars. Pour cela, le joueur a la possibilité de remplacer ses cartes, ou de les défausser si une carte identique apparaît dans la défausse.

Les manches vont ainsi se succéder jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse les 50 points cumulés. C'est alors celui avec le moins de points qui sera déclaré vainqueur, **sauf** si un petit malin met fin à une manche et arrive à atteindre exactement 50 points pour voler la victoire !

## RÈGLE DE DÉFAUSSE

Dès qu'une carte est posée sur la défausse, tous les joueurs, y compris le joueur actif, ont la possibilité de défausser des cartes de même valeur (voir la section **CARTES AVEC DES VALEURS BARRÉES**). Il n'y a pas de limite quant au nombre de cartes défaussées, tant qu'elles ont la même valeur.



## DÉROULÉ D'UNE MANCHE

À son tour, le joueur actif peut choisir une action parmi deux :

### A. Piocher une carte du paquet

Il prend une carte au sommet de la pioche, et la consulte secrètement puis choisit de :

**défausser la carte piochée face visible**

OU

**placer la carte piochée face cachée à la place de l'une de ses cartes ; il défausse alors cette dernière face visible.**

Dès qu'une carte est défaussée, tous les joueurs (y compris le joueur actif) peuvent défausser une ou plusieurs cartes de même valeur depuis leur aire de jeu.

Certaines cartes (7, 10, 11, 12, 13 et 14) ont des effets qui se déclenchent dès qu'elles sont défaussées (voir la section **EFFETS DES CARTES**).

Une fois toutes les actions possibles réalisées, c'est au joueur suivant de jouer.

### B. Toquer

Au lieu de piocher une carte, le joueur actif peut décider de **mettre fin à la manche en toquant sur la table** («Toc Toc !»), en espérant être le joueur avec le moins de points autour de la table.

Chaque joueur révèle alors ses cartes et totalise le nombre de points qu'il a devant lui (voir la section **FIN DE MANCHE** en page 6).

## EN CAS D'ERREUR

Si un joueur se trompe et défausse une carte qui n'est pas de la même valeur que la carte qui vient d'être défaussée, l'étourdi récupère sa carte et la remet devant lui face cachée, puis prend la première carte de la pioche en guise de pénalité, sans la consulter, et l'ajoute devant lui face cachée.

Un joueur qui s'est trompé a le droit de faire autant de tentatives qu'il le souhaite, mais il devra prendre une carte de pénalité à chaque erreur qu'il commettra.

## CARTES AVEC DES EFFETS

Certaines cartes (7, 10, 11, 12, 13, 14) ont des effets qui se déclenchent lorsqu'elles sont défaussées avec succès. Si plusieurs cartes avec effets sont défaussées lors du même tour, elles sont résolues dans leur ordre de défausse. Le joueur qui défausse une carte avec effet n'est jamais obligé de l'appliquer. Les détails de chaque effet sont précisés dans la section «**EFFETS DES CARTES**».

## CARTES AVEC DES VALEURS BARRÉES

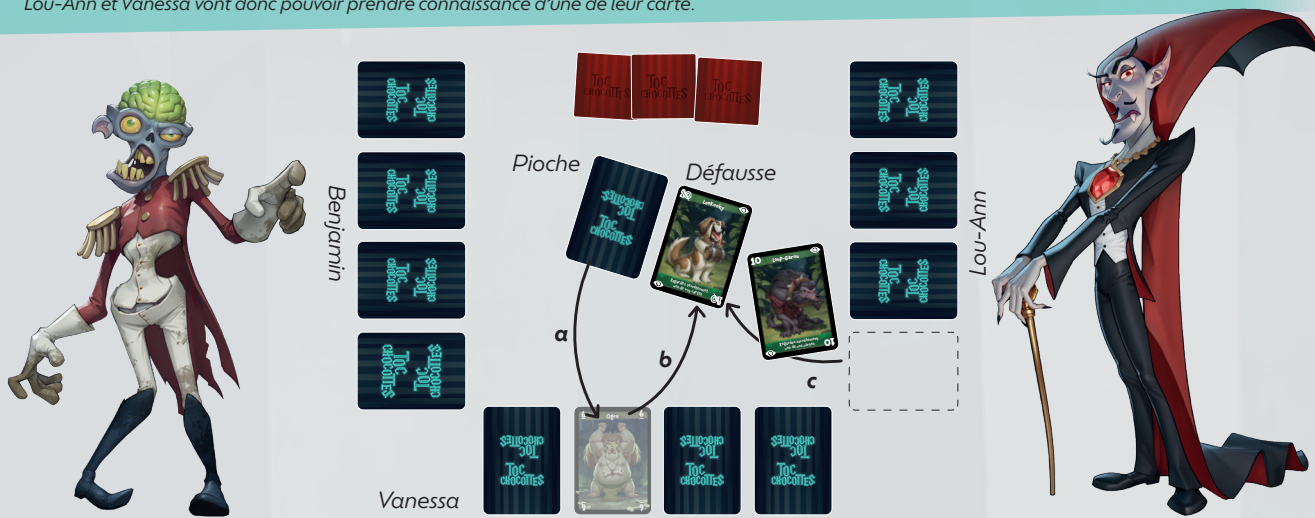
Certaines cartes ont des valeurs qui sont barrées (10, 11, 12 et 13). Ce sont des rêves qui sont considérés comme allant de pair avec les cauchemars de même valeur, cependant elles ne rapporteront pas de points à la fin de la manche !

**Exemple :** La magicienne Morgane (11) ne rapporte pas de points à la fin de la manche, mais elle peut être défaussée par-dessus la vilaine sorcière Morgueuse (11) !



# TOC CHOCOTTES

**Exemple d'un tour de Vanessa :** Vanessa pioche un 6 (a) et décide de le poser face cachée en remplacement d'une carte de son jeu et défausse un 10 (b). Lou-Ann se souvient qu'elle a un 10 dans son jeu et en profite pour défausser sa carte (c). L'effet de la carte 10 est de pouvoir consulter une carte de son jeu. Lou-Ann et Vanessa vont donc pouvoir prendre connaissance d'une de leur carte.



## FIN DE MANCHE

La fin d'une manche peut se déclencher de 3 manières différentes.

### A. Toc Toc !

Au début de son tour, avant de piocher une carte, si un joueur pense avoir le moins de points cumulés devant lui, il toque sur la table (« Toc Toc ! »).

La manche prend fin immédiatement et tout le monde retourne ses cartes face visible puis calcule son total de points pour cette manche, en additionnant les valeurs des cartes de son aire de jeu.

**Rappel :** Les cartes avec des valeurs barrées valent 0 point.

Si le joueur qui a toqué a strictement le moins de points, il remporte la manche et personne ne prend de pénalité.

Si un autre joueur a autant ou moins de points que le joueur qui a toqué, celui-ci pioche au hasard une tuile « Inspecteur des cauchemars » et ajoute la valeur de pénalité indiquée à son total de points de manche.

### B. Un joueur n'a plus de cauchemars !

Lorsqu'un joueur a le bonheur de se débarrasser de toutes ses cartes, il met fin instantanément à la manche. Il n'ajoutera pas de points à son total de points cumulé (pas de carte = 0 point !). Il révèle ensuite, avec un grand sourire, une tuile « Inspecteur des cauchemars » au hasard et chaque autre joueur ajoute la valeur de pénalité indiquée à son total de points de manche.

### C. La pioche est épuisée.

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte du paquet, il termine son tour puis la manche prend fin. Chaque joueur calcule alors son total de points de manche, puis le joueur actif révèle une tuile « Inspecteur des cauchemars » au hasard et TOUS les joueurs ajoutent la valeur de pénalité indiquée à leurs totaux.

Si personne n'a atteint la valeur totale cumulée de 50 points, une nouvelle manche démarre.

## PRÉPARATION D'UNE NOUVELLE MANCHE

Récupérez toutes les cartes en jeu, la pioche (s'il en reste) ainsi que les cartes de la défausse et mélangez l'ensemble afin de former un nouveau paquet de cartes. Les tuiles « Inspecteur des cauchemars » sont rassemblées et mélangées face cachée. Distribuez 4 cartes à chaque joueur, face cachée.

Le joueur qui présente le total de points cumulé le plus proche des fatidiques 50 points commence.

En cas d'égalité, c'est celui qui a marqué le plus de points lors de la manche précédente qui commence.

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint un total cumulé de 50 points ou plus à la fin d'une manche.

Le joueur avec le plus petit total de points cumulé est alors déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs ont le plus petit total, ils se partagent la victoire.

**CAS PARTICULIER :** Si un joueur met fin à la manche en toquant et obtient un total d'exactly 50 points, il remporte la partie !

## EFFETS DES CARTES

Les cartes avec effet se déclenchent lorsqu'elles sont défaussées. Lorsque plusieurs cartes avec effet sont défaussées dans le même tour, elles sont résolues dans l'ordre de leur défausse.

Le joueur qui a défaussé une telle carte n'est PAS obligé d'en appliquer les effets.

### +1 Faille

Si vous défaussez cette carte pendant le tour d'un autre joueur, donnez-lui la première carte de la pioche face cachée sans la consulter.

Cet effet peut être cumulé : si deux joueurs défaussent une Faille par-dessus la vôtre pendant votre tour, ils vous donnent chacun une carte de la pioche face cachée.

### 👁️ Lookooky et Loup-Garou

Vous pouvez regarder une de vos cartes secrètement puis la reposer face cachée devant vous.

### 🔪 Morgane et Morgueuse

Vous pouvez prendre 2 cartes d'un autre joueur, les mélanger sous la table ou derrière votre dos (sans les regarder) puis les replacer face cachée devant lui.



### 🔄 Van Peer et Vampire

Vous pouvez échanger une de vos cartes face cachée avec une carte face cachée d'un autre joueur. Vous seul avez le droit de consulter la carte que vous venez de prendre.

### 🎁 Père Noël et Père Fouettard

Vous pouvez donner la première carte de la pioche face cachée à un autre joueur qui possède moins de 4 cartes, sans qu'il puisse la consulter. Si aucun joueur n'a pas moins de 4 cartes, l'effet n'est pas résolu.

### 🌿 La Faucheuse

Si vous défaussez cette carte pendant le tour d'un autre joueur, vous pouvez défausser n'importe quelle autre de vos cartes (le cas échéant, l'effet de cette autre carte s'applique). L'effet de la Faucheuse ne s'applique pas si vous la défaussez pendant VOTRE tour.



Auteur : Balla Diarra. Illustrateur : Paul Mafayon. Développement : Benjamin Léva (coordination), Thierry Mercier et Balla Diarra. Graphismes, maquette et mise en page : Thierry Mercier. Relecture : Thomas Demongin. Un grand merci à tous nos joueurs et en particulier à l'asso des Encéphaludes (Pluneret - 56). Fabriqué et imprimé en UE.