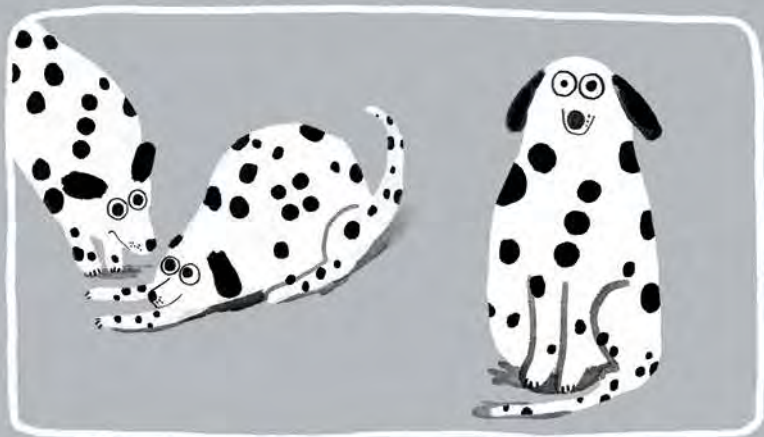


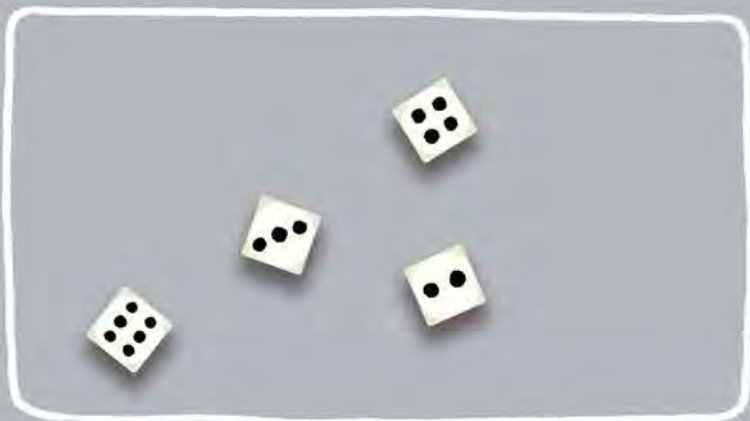
SPOTS

OU ENCORE !





**Les toutous ont des taches
(on appelle ça aussi des spots).**



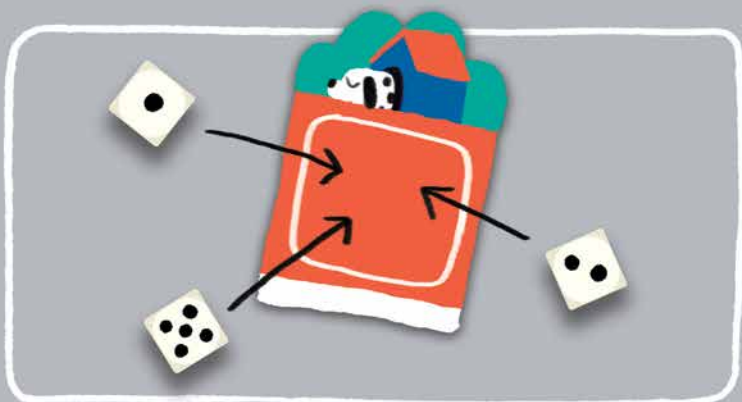
**Et ces petits points sur les dés...
Ça ressemble à des taches aussi, non ?**



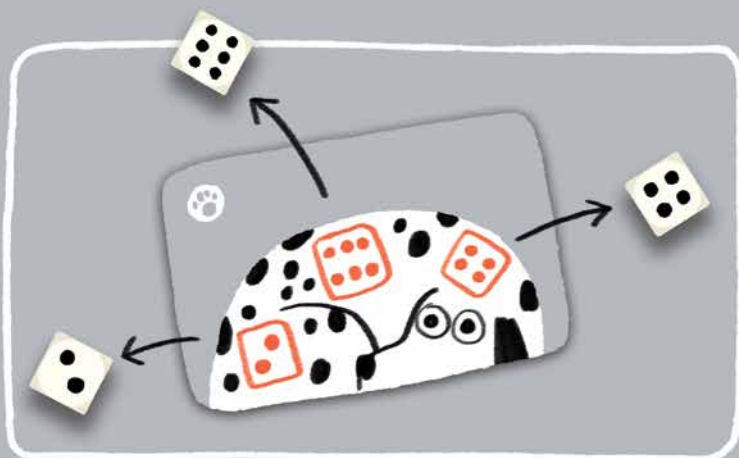
Placez vos dés sur les bons spots pour compléter vos toutous.



Oh oui ! Ça, c'est un bon pépère !



Les dés que vous ne pouvez pas placer sont enterrés sous la niche.



Si vous enterrez trop de taches, vos toutous deviennent fofous !



Complétez et validez 6 toutous pour remporter la partie !

MISE EN PLACE

1. En bons petits chiens savants, vos toutous ont appris à faire des tours. Pour vos premières parties, prenez ces 6 tuiles Tour et placez-les face colorée visible au milieu de la table :



ABOYER



MARCHER



COURIR



SE ROULER



RATTRAPER



FAIRE LE BEAU

Lors de vos prochaines parties, vous pourrez utiliser d'autres tuiles Tour. Les tuiles Tour non utilisées restent dans la boîte.

2. Mélangez les cartes Toutou et distribuez-en 2 à chaque joueur, face grise visible. Ces cartes constituent votre meute de toutous ! Empilez le reste des cartes Toutou, face grise visible, pour former la pioche Toutou.
3. Placez les dés et les jetons Nonos sur la table, à portée de tous les joueurs. Si c'est un peu le bazar, c'est normal : après tout, vous êtes des toutous !

4. Chaque joueur prend 1 niche, 1 jeton Nonos et 1 dé. Tous les joueurs lancent leur dé et le placent sous leur niche : il est enterré. Chacun aura alors devant lui les éléments suivants :



DÉ ENTERRÉ
(placé sous votre niche)

JETON NONOS
(permet de relancer les dés)

The illustration shows a red bone with a curved arrow pointing to the text 'JETON NONOS'.

CARTES TOUTOU DE DÉPART

SYMBOLE PAPASSE
(rend certaines actions plus fortes)



SPOTS



5. Le joueur ayant obtenu la valeur la plus élevée sur son dé joue en premier. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo relancent leur dé. Vous êtes maintenant prêts à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens horaire. Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez soit **effectuer un tour**, soit **valider vos tousouts**.



EFFECTUER UN TOUR

Choisissez une tuile Tour disponible parmi celles face colorée (au début de la partie, toutes les tuiles Tour sont disponibles).



Exemple : dans cette situation, vous pouvez soit Marcher, soit Courir.

Retournez la tuile Tour que vous avez choisie et suivez toutes les étapes décrites dessus, dans l'ordre où elles sont présentées.



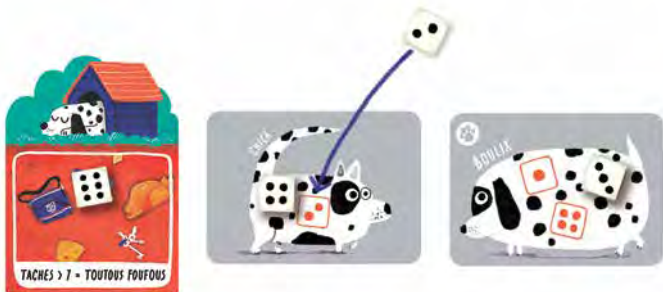
LANCER ET PLACER DES DÉS

La plupart des tuiles Tour vous demandent de lancer des dés et de les placer sur vos toutous. Chaque fois que vous devez lancer des dés, prenez-les dans la réserve générale, à moins que la tuile Tour n'indique autre chose.

Après avoir lancé vos dés, vous pouvez les placer sur les spots correspondants de vos cartes Toutou. Par exemple, un dé affichant 4 taches peut aller sur n'importe quel spot comportant aussi 4 taches. Tout dé que vous ne pouvez pas (ou que vous ne voulez pas) placer sur un de vos toutous doit être enterré sous votre niche.



Exemple : vous choisissez la tuile ci-contre Courir et réalisez sa 1^{re} étape, qui vous indique de lancer 3 dés. Vous prenez donc 3 dés de la réserve, les lancez et obtenez un 3, un 4 et un 6. Vous pouvez placer le 3 et le 4 sur vos toutous, mais vous devez enterrer le 6 sous votre niche, car vos toutous n'ont aucun spot comportant 6 taches.



Suite de l'exemple : vous passez à la 2nde étape de la tuile Courir, qui est facultative. Vous décidez de l'effectuer et lancez un dé. Vous obtenez un 2 et le placez sur un de vos toutous. Vous pourriez répéter cette 2nde étape, mais vous décidez de vous arrêter là.

DÉPENSER DES JETONS NONOS

Les toutous adorent les nonos : ils permettent de relancer les dés !

Immédiatement après avoir lancé les dés, mais avant de les placer ou de les enterrer, vous pouvez relancer tous vos dés en dépensant 1 jeton Nonos.

- Vous devez relancer **TOUS** les dés que vous venez de lancer, pas seulement les dés dont le résultat ne vous conviendrait pas.
- Vous pouvez dépenser autant de nonos à la suite que vous le voulez pendant votre tour. Tant que vous avez un jeton Nonos à dépenser, vous pouvez relancer vos dés.
- Seuls **les dés que vous venez de lancer** peuvent être relancés.

Suite et fin de l'exemple : à votre premier lancer, pour ne pas avoir à enterrer le 6, vous auriez pu dépenser 1 jeton Nonos pour relancer **TOUS** vos dés, y compris le 3 et le 4 que vous pouviez placer.

TOUTOUS FOUFOUS

Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) placer un dé sur un de vos toutous, vous devez enterrer ce dé sous votre niche. Si le total de taches sur l'ensemble de vos dés enterrés est strictement supérieur à 7, vos toutous deviennent fous !

- Votre tour prend fin immédiatement, même si vous n'avez pas réalisé toutes les étapes de votre tuile Tour.
- Vous défaissez tous les dés placés sur vos toutous.
- Heureusement, vous défaissez également tous les dés enterrés sous votre niche.

Bien entendu, vous pouvez utiliser vos éventuels jetons Nonos pour éviter une telle situation, puisqu'ils permettent de relancer vos dés avant de les enterrer. En revanche, si vous êtes à court de nonos, vous n'avez plus qu'à accepter ce chaos canin !

TOUTOUS FOUFOUS !

Le total de taches est supérieur à 7




TOUTOUS PAS FOUFOUS !

Le total de taches n'est pas supérieur à 7





Petites précisions concernant les tours...

- Toutes les étapes d'un tour sont obligatoires, à moins qu'il ne soit indiqué que vous « pouvez » les réaliser.
- Si vous ne pouvez pas réaliser une étape, ignorez simplement celle-ci.
- Ne pas pouvoir réaliser la 1^{re} étape d'un tour ne vous empêche pas de réaliser quand même la 2^{nde}.
- Les étapes pouvant être répétées peuvent être effectuées autant de fois que vous le voulez (ou jusqu'à ce que vos toutous deviennent fous !).
- Certaines tuiles Tour ont des effets qui dépendent du nombre de  sur vos cartes Toutou.
- Si une étape vous demande de placer ou d'enterrer plusieurs dés, vous pouvez tout à fait panacher vos dés, c'est-à-dire placer certains dés et enterrer les autres.
- Après avoir lancé les dés, placez-les ou enterrez-les tous avant de passer à un autre lancer. Les exemples ci-dessous illustrent cette règle.

EXEMPLE 1 : vous choisissez de Marcher et lancez 2 dés. Après avoir éventuellement dépensé des jetons Nonos, vous devez placer ou enterrer ces 2 dés avant de passer à la 2^{nde} étape et de décider si vous voulez lancer 1 dé supplémentaire.

EXEMPLE 2 : vous choisissez de Bondir et lancez 3 dés. Comme ce tour vous demande de lancer 1 dé à la fois, vous devez placer ou enterrer chaque dé avant de lancer le suivant.

RÉINITIALISER LES TUILES TOUR

Viendra un moment où il ne restera plus qu'une seule et unique tuile Tour disponible. Si tel est le cas au début de votre tour, effectuez les actions suivantes :

1. Prenez 1 jeton Nonos dans la réserve et placez-le sur la dernière tuile Tour encore disponible. Le prochain joueur qui choisit cette tuile remportera le nonos !
2. Retournez ensuite toutes les autres tuiles Tour pour qu'elles soient de nouveau toutes disponibles. Vous pouvez maintenant choisir la tuile qui vous inspire le plus !



VALIDER VOS TOUTOUS



Valider vos toutous vous permet de vous rapprocher de la victoire, et de sécuriser votre avancée : les toutous validés le sont définitivement, même lorsque vos toutous deviennent fofous !

Pour être validées, vos cartes Toutou doivent être complètes : tous leurs spots doivent être recouverts par un dé. Ceci en tête, il existe 2 manières de valider vos toutous :

DOUCEMENT, TOUT DOUCEMENT...

Lorsque c'est à vous de jouer, si **certaines** de vos cartes Toutou (mais pas toutes) sont complètes, vous pouvez valider celles-ci au lieu d'effectuer un tour :

1. Défaussez TOUS les dés placés sur vos cartes Toutou complètes et retournez celles-ci pour montrer qu'elles ont été validées.
2. Pour chaque carte Toutou que vous venez de valider, piochez 1 carte Toutou et ajoutez-la à votre meute, face grise visible.

Bravo ! Vous venez de faire une **validation pépère** !



À propos de la validation de toutous...

- Vous devez avoir au moins 1 carte Toutou complète pour pouvoir valider vos toutous.
- Lorsque vous validez vos toutous, si vous avez plusieurs cartes Toutou complètes, vous devez TOUTES les valider, et pas seulement une partie. Tous les toutous sont traités à égalité : pas de chouchous chez vos toutous !

Cette carte Toutou **PEUT** être validée, car elle est complète (tous ses spots sont recouverts par un dé).



Cette carte Toutou **NE PEUT PAS** être validée, car il lui reste un spot vide, sans dé dessus.



Cette carte a été validée et retournée lors d'un tour précédent. Voilà un bon toutou !

ALLEZ, VITE VITE VITE !

Si, en faisant un tour, vous arrivez à compléter **TOUTES** vos cartes Toutou, alors vous les validez toutes instantanément !

Cette **validation express** est votre récompense pour avoir d'aussi braves toutous ! (Ou... juste pour être très très chanceux...)

Si vous validez vos toutous de cette manière, suivez les mêmes étapes que lors d'une validation pépère (défaussez les dés, retournez les cartes Toutous, piochez de nouvelles cartes). La seule différence, c'est que vous n'avez pas eu besoin de « perdre » un tour de jeu pour valider vos toutous !

Attention, cette méthode de validation est plus rapide, mais elle est aussi plus risquée !



Deux choses à savoir
sur la validation express...

- Pour réaliser une validation express, vous devez être en mesure de placer ou d'enterrer **tous** les dés de votre dernier lancer. Si ce lancer rend vos toutous fofous, c'est perdu ! Vous ne pourrez pas valider vos toutous !
- Après avoir réalisé une validation express, pensez à finir le tour que vous étiez en train d'effectuer. Si vous devez encore réaliser la 2nde étape de votre tour ou que vous pouvez répéter l'étape actuelle (comme avec la 2nde étape de Courir), piochez de nouveaux toutous et continuez de jouer !

LIMITE DE 6 CARTES TOUTOU

Vous ne pouvez pas avoir plus de 6 cartes Toutou devant vous, cartes validées comprises. Si vous devez piocher un nombre de cartes qui vous ferait dépasser cette limite, arrêtez-vous dès l'obtention d'une 6^e carte.

Exemple : si vous avez 5 cartes Toutou et que vous validez 2 d'entre elles, piochez seulement 1 nouvelle carte Toutou (pour un total de 6, correspondant au maximum de cartes Toutou qu'un joueur peut avoir).

FIN DE LA PARTIE



Le premier joueur à avoir validé 6 cartes Toutou remporte immédiatement la partie !

AUTRES PETITES CHOSES À SAVOIR

PÉNURIE DE DÉS OU DE JETONS NONOS

Si vous devez prendre des dés ou des jetons Nonos, mais qu'il n'y en a pas assez, prenez-en simplement autant que possible, même si vous obtenez ainsi un nombre de dés ou de nonos inférieur à ce qu'indique le tour que vous effectuez.

Dans le cas extrêmement rare où il n'y aurait **aucun** dé disponible au début de votre tour, tous les toutous de tous les joueurs deviennent fofous ! Jouez ensuite votre tour comme d'habitude.

VARIER LES PARTIES SUIVANTES

Une fois que vous connaissez bien le premier set de tuiles Tour, vous pouvez varier un peu vos parties en utilisant les autres tuiles disponibles !

Vous devez toujours jouer avec **Aboyer** et **Se rouler**. Les autres tuiles sont réparties en 4 familles, chaque famille ayant une cocarde de couleur et de forme différentes : complétez votre set en choisissant 1 tuile de chacune de ces 4 familles. Vous pouvez les choisir au hasard, ou utiliser un des sets recommandés ci-dessous.

SETS RECOMMANDÉS

- Journée d'adoption : **Marcher**, **Courir**, **Rattraper**, **Faire le beau**
- Caniparc : **Creuser**, **Pourchasser**, **Garder**, **Mâcher**
- Parcours d'agilité : **Trotter**, **Bondir**, **Rattraper**, **Dévoré**
- Partie de chasse : **Rapporter**, **Sprinter**, **Chasser**, **Pas bouger**
- Club canin : **Pister**, **S'entasser**, **Chercher**, **Faire le beau**
- Parc à chiots : **Rapporter**, **Bondir**, **Chiper**, **Faire le mort**



VARIANTE CHIENS SAUVAGES

Dans cette variante totalement chaotique, utilisez TOUTES les tuiles ! Empilez aléatoirement les tuiles Tour de même couleur (à l'exception des tuiles **Aboyer** et **Se rouler**). Seule la première tuile de chaque pile est disponible. Au moment de réinitialiser les tuiles, toutes les tuiles utilisées, en plus d'être retournées sur leur face colorée, sont placées en dessous de leur pile respective, révélant ainsi une nouvelle tuile.

MODE SOLO

Vous jouez contre un joueur virtuel appelé T0ut0u. T0ut0u n'a pas de niche. Il commence sans carte Toutou, mais avec 1 jeton Nonos. Vous jouez en premier. Au tour de T0ut0u, lancez 1 dé. Le résultat indique une tuile spécifique :



- Si cette tuile est disponible, T0ut0u la retourne et prend les nonos éventuellement dessus. Dès que T0ut0u a au moins 2 nonos, il en remet 2 dans la réserve et valide la première carte de la pioche Toutou.
- Si cette tuile est déjà retournée sur sa face grise, T0ut0u valide directement la première carte de la pioche Toutou.

Le reste des règles s'applique normalement. Le premier joueur à valider 6 cartes Toutou l'emporte. Vous pouvez ajuster la difficulté en donnant plus ou moins de nonos à T0ut0u lors de la mise en place.

CRÉDITS

CONCEPTION : Jon Perry
DÉVELOPPEMENT ET CONCEPTION ADDITIONNELLE :
Alex Hague et Justin Vickers
ILLUSTRATIONS : John Bond
CONSEIL EN CONCEPTION : Montana Graboyes
CONSEIL EN GRAPHISME : Kristen Leach
CHEF DE PROJET DE LA VERSION FRANÇAISE :
Guillaume Dejonghe
TRADUCTION FRANÇAISE : Armande Bessire
RELECTURE FRANÇAISE : Robin Leplumey
GRAPHISME DE LA VERSION FRANÇAISE : Cindy Roth

REMERCIEMENTS

Cardstock '21, Alisa Daar, Jonathan Daar, Josh Freeman, Alex Hart, Brian Henk, Game Makers Guild, Eric Garneau, Sara Glenn, Chris Grote, Hasting Johnson, Mary Johnson, Wesley Johnson, Doug Maccaferri, Mark McGee, Steven Ness, Luca Pimentel, Fiona Pongratz, Daniel Pool, Regina Salazar, Spencer Saunders, Unpub, Joey Vigour, James Woodbury.



Les noms des différents toutous apparaissant sur les cartes n'ont pas été choisis au hasard : ce sont les noms des chiens de l'équipe IELLO !

Résumé des règles

À votre tour, réalisez une de ces deux actions :

EFFECTUER UN TOUR

- Choisissez une tuile Tour face visible, retournez-la et réalisez toutes ses étapes dans l'ordre.
- Si une étape indique que vous « pouvez » faire quelque chose, vous n'êtes pas obligé de le faire.
- Certaines étapes peuvent être répétées jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter votre tour (ou que vos toutous deviennent fofous).

OU

VALIDER VOS TOUTOUS

- Défaussez tous les dés placés sur vos cartes Toutou complètes et retournez ces cartes.
- Pour chaque carte que vous venez de valider, piochez une nouvelle carte Toutou, sans dépasser la limite de 6 cartes devant vous (cartes validées comprises).

LORSQUE VOUS LANCEZ DES DÉS

- Prenez-les dans la réserve générale, à moins que la tuile Tour n'indique autre chose.
- Si vous dépensez un jeton Nonos, vous devez relancer TOUS les dés que vous venez de lancer.
- Après avoir lancé (et éventuellement relancé) des dés, placez-les ou enterrez-les tous avant de passer à un autre lancer.

AUTRES RÈGLES TRÈS TRÈS IMPORTANTES

- S'il n'y a plus qu'une seule tuile Tour face colorée visible, posez un jeton Nonos dessus, puis retournez toutes les autres tuiles Tour sur leur face colorée.
- Si vous recouvrez tous les spots de tous vos toutous en effectuant un tour, validez tous vos toutous immédiatement !
- Si le total de taches de vos dés enterrés est supérieur à 7, vos toutous deviennent fofous. Votre tour se termine immédiatement et vous devez défausser tous les dés placés sur vos toutous, ainsi que tous vos dés enterrés.