



De 2 à 5 joueurs • 6 ans et + • Durée d'une partie : 30 mn environ

## BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un apprenti sorcier, parti en promenade pour trouver des totems de Bouh. Les Bouh sont de petits êtres colorés, discrets et souriants, pour qui les mathématiques sont comme une douce musique. Il va donc falloir trouver le bon calcul pour attraper chaque Bouh qui apparaîtra au fur et à mesure du jeu. Chaque joueur pourra également utiliser les Greuh (des créatures hirsutes, bruyantes et agressives) afin d'effrayer les Bouh déjà attrapés par les autres joueurs, afin de les attirer chez lui. Si un joueur attrape suffisamment de Bouh, ils lui indiqueront l'emplacement de leurs totems.

## PREPARATION DU JEU

- Séparez les cartes en deux piles distinctes :
  - la première, constituée des cartes chiffrées (au verso bleu), sera la Pioche
  - la seconde, constituée des cartes Bouh et Greuh (au verso rouge), sera le Tas de Bouh.
 Les 6 cartes Totems sont mises de côté.

- Mélangez bien chaque pile de carte.
- Distribuez 5 cartes de la pioche à chaque joueur.
- Placez 3 cartes du Tas de Bouh au centre de la table.
- Celui qui a perdu la dernière partie (ou le joueur le plus jeune, si c'est la première partie de la journée) joue en premier. On joue ensuite dans le sens horaire.

## DEROULEMENT D UN TOUR DE JEU

Lorsque c'est à son tour de jouer, un joueur suit dans l'ordre les étapes suivantes :

- Il pioche autant de cartes chiffrées que nécessaire dans la Pioche **pour en avoir 5 en main**. Si la Pioche est épuisée, on prend le tas de la défausse, et on le mélange pour faire une nouvelle Pioche.
- Il prend la carte du dessus du Tas de Bouh, et la retourne face visible au centre de la table. Il répète l'opération **jusqu'à ce qu'il y ait 3 Bouh face visible au centre de la table**. S'il y avait déjà 3 Bouh face visible, il n'en rajoute aucun. Si le joueur pioche un Greuh, il le pose près de lui, et continue de piocher jusqu'à ce qu'il y ait 3 Bouh au centre de la table.
- Il peut maintenant tenter d'**attraper un ou plusieurs Bouh** (voir "Capturer des Bouh"), ou bien **utiliser son ou ses Greuh** pour effrayer les Bouh des autres joueurs (voir "Utiliser un Greuh").

**Passer son tour** : après avoir pioché ses cartes, si un joueur pense qu'il n'arrivera jamais à rien avec les cartes qu'il a en main, il peut décider de passer son tour. Il peut alors défausser autant de cartes qu'il le souhaite pour en repiocher le même nombre.

## CAPTURER DES BOUH

Pour capturer un Bouh, il faut réussir à obtenir le chiffre indiqué sur sa carte en combinant les cartes chiffrées que l'on a en main, à l'aide d'additions, de soustractions, de multiplications ou de divisions (quand le résultat de celles-ci est un nombre entier). Le joueur doit annoncer son calcul à haute voix en montrant ses cartes. Il se défausse alors des cartes utilisées pour le calcul, et pose le Bouh qu'il vient de capturer devant lui, face visible.

**NB** : un joueur doit toujours utiliser **au moins 2 cartes** pour capturer un Bouh. On ne peut pas défausser une carte "4" pour capturer un Bouh portant le chiffre 4, par exemple.

Exemple : Pour capturer un Bouh portant le chiffre 9, un joueur dispose des cartes 4, 3, 2, 9 et 8. Il va annoncer le calcul suivant :  $4+2+3=9$ . Enfin il se défausse des cartes utilisées (le 4, le 2 et le 3), et place le Bouh capturé devant lui, face visible.

## UTILISER UN GREUH

Les Greuh permettent d'effrayer les Bouh déjà capturés par les autres joueurs, afin de les faire venir chez soi. Lorsqu'un joueur pioche un Greuh du Tas de Bouh, il le place devant lui, parmi ses Bouh. Lorsqu'il souhaite l'utiliser, il procède exactement comme pour une capture de Bouh : il doit obtenir le chiffre indiqué sur la carte du Greuh à l'aide d'au moins 2 cartes chiffrées de sa main. Ceci fait, il défausse les cartes utilisées, et choisit un Bouh possédé par un adversaire. Il s'en empare comme s'il venait de la capturer, et donne le Greuh au joueur à qui il vient de voler un Bouh.

**NB** : un Greuh ne peut effrayer que des Bouh dont le chiffre est **inférieur ou égal** au chiffre indiqué sur le Greuh.

## LES BOUH MULTICOLORES

Un Bouh multicolore est un Bouh "Joker", qui peut remplacer un Bouh de n'importe quelle couleur. On le capture comme n'importe quel autre Bouh.



# TOTEMS ET CONDITIONS DE VICTOIRE

L'usage des totems (dont dépend la victoire) est différent selon l'âge des joueurs.

## 6-8 ANS

Les joueurs attrapent des Bouh jusqu'à épuisement du Tas de Bouh. On compte alors, couleur par couleur, le nombre de Bouh attrapés par chaque joueur. Pour chaque couleur, le joueur ayant attrapé le plus grand nombre de Bouh gagne le Totem de la couleur correspondante. Le Totem multicolore est donné au joueur qui a capturé le plus grand nombre de Bouh, toutes couleurs confondues.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de totems gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui possède le plus grand nombre de Bouh (toutes couleurs confondues) parmi les finalistes gagne la partie.

**NB :** pour les plus petits, qui ne connaissent que les additions et soustractions, on peut enlever du Tas de Bouh les cartes "Greuh", qui peuvent rendre le jeu plus complexe que nécessaire.

## 12 ANS ET +

On utilise le verso des cartes totems, qui comporte un chiffre (entre 47 et 99). Les 6 cartes totems doivent être placées en évidence, face visible, au centre de la table. Lorsqu'un joueur souhaite s'emparer d'un Totem (qu'il soit au centre de la table, ou en possession d'un autre joueur), il doit obtenir le chiffre indiqué sur le totem grâce à au moins trois Bouh de la couleur du totem. Il peut utiliser des cartes chiffrées en plus des trois Bouh de la couleur, afin de compléter son calcul. Il conserve les Bouh utilisés, mais les cartes chiffrées sont défaussées, comme lorsqu'on capture un Bouh.

Un Totem capturé protège les Bouh de sa couleur contre les Greuh.

Pour prendre le contrôle du Totem multicolore, il faut utiliser au moins cinq Bouh de couleurs différentes pour le calcul (on peut également utiliser des cartes chiffrées si nécessaires). Les Bouh utilisés lors du calcul sont placés sous le totem multicolore, et protégés par lui. Comme expliqué plus haut, un Bouh ne peut être placé que sous un seul Totem.

Lorsque le Tas de Bouh est épuisé, on joue le tour du joueur qui vient de retourner le dernier Bouh, puis la partie prend fin. Posséder le totem multicolore rapporte 3 points, les autres totems rapportent 1 point chacun. Le joueur qui a le plus gros total de points l'emporte. En cas d'égalité, celui qui possède le plus grand nombre de Bouh (toutes couleurs confondues) parmi les finalistes gagne la partie.

## 8-12 ANS

Durant la partie, le premier joueur qui capture trois Bouh de la même couleur prend devant lui le totem de la couleur correspondante. Les Bouh de cette couleur lui appartenant sont maintenant protégés des Greuh par le totem, aucun joueur ne pourra jouer de Greuh contre ceux ci.

Egalement, le premier joueur qui capture 5 Bouh de couleur différentes prend devant lui le totem multicolore. Ces cinq bouh sont mis à l'écart sous le totem multicolore, ils sont protégés des Greuh par ce Totem.

Lorsque plusieurs joueurs ont au moins trois Bouh (ou plus) de même couleur, ce qui arrive forcément au fil de la partie, on additionne les chiffres des Bouh de cette couleur pour savoir à qui revient le totem : le joueur qui possède le plus gros total en prend le contrôle. Ceci fonctionne également avec le Totem multicolore : un joueur peut désigner 5 de ses Bouh, tous de couleurs différentes; si leur total est plus haut que celui de l'actuel possesseur du totem multicolore, il s'empare du totem, et place les 5 Bouh désignés sous celui ci, afin qu'ils soient protégés.

**Attention,** un Bouh ne peut être placé que sous un seul Totem : un Bouh qui est placé sous le Totem multicolore ne peut pas être comptabilisé pour la possession du totem de sa couleur.

Un joueur peut réorganiser ses Bouh entre ses Totems à tout moment, mais il faut bien faire attention à ce que les changements ne fassent pas passer un Totem sous le contrôle d'un autre joueur.

*Exemple : Lucas a déjà le contrôle du totem jaune grâce à trois Bouh jaunes. Il souhaite s'emparer du Totem multicolore : il prend donc cinq Bouh de couleurs différentes, y compris un de ses trois Bouh jaunes, et s'empare du Totem multicolore. Seulement il ne lui reste plus que deux Bouh jaunes sous le Totem jaune, il perd donc le contrôle de celui ci.*

*Exemple 2 : Comme dans l'exemple précédent, Lucas souhaite s'emparer du Totem multicolore. Il possède en tout 4 Bouh de couleur jaune. Il en choisit un pour prendre le contrôle du totem multicolore. Les trois qui lui restent, les bouh 2, 5 et 6 totalisent 13 points. Jean-Gérard, lui, possède aussi trois Bouh jaunes, les 1, 7 et 8. Il totalise donc 16 points. Si Lucas souhaite prendre le contrôle du Totem multicolore, il perdra donc le contrôle du Totem jaune, qui passera chez Jean-Gérard.*

Lorsque le Tas de Bouh est épuisé, on joue le tour du joueur qui vient de retourner le dernier Bouh, puis la partie prend fin. Le joueur qui possède le plus de totems gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui possède le plus grand nombre de Bouh (toutes couleurs confondues) parmi les finalistes gagne la partie.

**Si les joueurs sont d'âges différents autour de la table :** Le mieux est sans doute de s'adapter aux joueurs les plus jeunes. De même, si tous les joueurs ne connaissent pas les multiplications ou les divisions, on peut interdire ces dernières, afin de ne léser personne. Toutefois, l'âge ne fait pas tout : certains enfants très jeunes, mais qui ont le goût du calcul mental pourront tout à fait s'en sortir face à des enfants un peu plus âgés pour qui le calcul mental est plus laborieux. On a déjà vu un enfant de 7 ans gagner une partie sans multiplications ni divisions face à des CM1 pas fans de calcul.

