GB

Tutti Frutti®

2 to 6 players - age 4 and up - game time: 10 minutes

CONTENTS

48 'Fruit' tiles printed on both sides.

PRINCIPLE OF THE GAME.

The players have tiles printed on both sides in front of them, representing fruit halves. There are a total of 16 different fruits and there are 6 of each fruit in the game. Your aim is to collect as many tiles as possible by quickly piling up identical fruits. Everyone plays at the same time, you therefore need to be quick and accurate to obtain the highest pile without making a mistake!

AIM OF THE GAME

To collect as many tiles as possible.

SETUP

The tiles are spread out in the centre of the table (fig. 1).

PLAYING THE GAME

When the game starts, each player randomly takes a tile from the table and looks at both sides of it. Simultaneously, each player looks for a tile on the table which has a fruit identical to one shown on the tile he is holding. He picks up this new tile and places it on top of the first so that the identical fruits are facing each other.

Fig. 2: Fruit to Fruit connection.

A player with a pile of tiles (2 or more) looks for a tile on the table on which one of the fruits corresponds either to the fruit at the top of or at the bottom of **his pile of tiles.** Tiles are always stacked up with identical fruits facing each other. (fig.3)

Important: the players can turn over the tiles on the table at any time to reveal another fruit.

ENDING THE GAME

When there are no tiles left in the centre of the table or none of them correspond to the player's piles, the game ends. The highest pile of tiles is checked first of all: it needs to be ensured that all fruits facing each other in the pile are identical. If the player has not made a mistake, he wins the game. Otherwise, the second highest pile is checked: if there are no mistakes the player wins, otherwise the following piles are checked until a winner is found (fig.4).

If there is a draw between two or more winning players with the same pile height, the game needs to be replayed!

® & © 2014 Gigamic from a concept by Theora Concept.

FR

Tutti Frutti®

2 à 6 joueurs - dès 4 ans - durée d'une partie: 10 minutes

CONTENU

48 tuiles « Fruit » imprimées recto verso.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs ont devant eux des tuiles imprimées sur les deux faces, représentant des moitiés de fruits. Il existe au total 16 fruits différents et chacun est représenté six fois dans le jeu. Votre but est de ramasser un maximum de tuiles en empilant rapidement des fruits identiques. Tout le monde joue en même temps, il faut donc être vif et précis pour réaliser la plus haute pile sans se tromper !

BUT DU JEU

Collecter le plus de tuiles possible.

MISE EN PLACE

Les tuiles sont étalées au centre de la table (Fig. 1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au « Top départ! », chaque joueur prend au hasard une tuile sur la table et en regarde les deux faces. Simultanément, chacun cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits est identique à un de ceux représentés sur la tuile qu'il a en main, se saisit de cette nouvelle tuile et l'empile sur la première de manière à ce que les fruits identiques soient face à face.

Fig. 2 : connexion Fruit à Fruit.

Un joueur muni d'une pile de tuiles (2 ou plus) cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits correspond soit au fruit du dessus, soit au fruit du dessous de sa pile de tuiles. Les tuiles attrapées s'empilent toujours de manière à ce que les fruits identiques soient face à face. (Fig.3)

Important : les joueurs peuvent à tout moment retourner les tuiles de la table pour dévoiler un autre fruit.

FIN DE LA PARTIE

Dès que toutes les tuiles ont été attrapées ou que plus aucune ne correspond aux piles des joueurs, la partie prend fin. On vérifie en premier la plus haute pile de tuiles : il s'agit de s'assurer que tous les fruits qui se font face dans la pile sont identiques. Si le joueur n'a pas commis d'erreur, il remporte la partie. Sinon, on vérifie la seconde plus haute pile : si elle ne comporte pas d'erreur, le joueur gagne sinon on vérifie les piles suivantes jusqu'à trouver un gagnant (Fig.4).

Si deux joueurs ou plus sont vainqueurs avec la même hauteur de pile, c'est l'occasion de refaire une partie !

® & © 2014 Gigamic from a concept by Theora Concept.