

#### Remarques :

- Les joueurs peuvent à tout moment du jeu reprendre des cartes de leur pile mais ne doivent **jamais en avoir plus de cinq** en main (il est possible d'en avoir moins si un joueur réussit à poser rapidement une suite de plusieurs cartes).
- Si un joueur (qui a cinq cartes en main) ne peut jouer aucune carte, il doit attendre jusqu'à ce qu'il puisse en déposer une.
- Si le jeu est bloqué car aucun des joueurs ne peut jouer de cartes, celui qui a distribué les cartes place une carte de la pioche dans chaque compartiment et relance le jeu en disant « GO ». Si l'une de ces cartes est un Joker, il décide du chiffre correspondant.

4.

#### LE GAGNANT

C'est le premier qui a réussi à poser **toutes ses cartes**. Il doit absolument crier :

« **Tomato!** »

**Remarque :** si la partie est bloquée car aucun joueur ne peut plus poser de cartes et que la pioche est vide, on compte alors les points des cartes de chaque joueur. C'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage.

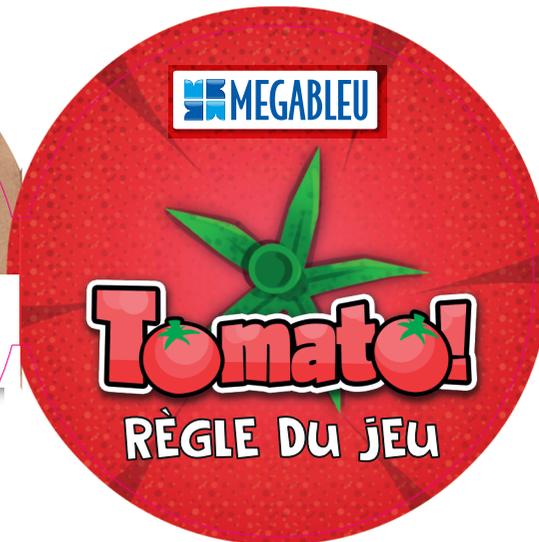
Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

©2020 Megarights. Tomato! est une marque déposée. Tous droits réservés.



5.



**Tomato!**

**CONTENU :** 80 cartes numérotées de 1 à 10 (en 8 exemplaires), 8 cartes JOKER et 1 règle du jeu.

Dès **6 ans**.  
De **2 à 6 joueurs**.

But du jeu :  
Être le plus rapide à poser  
toutes ses cartes sur  
les deux piles de défausse.

1.

#### MISE EN PLACE DU JEU

- Ouvrir la boîte.
- Bien mélanger les cartes.
- Choisir un joueur qui distribuera les cartes selon la répartition suivante :
  - Partie à **2 joueurs** : **40 cartes** chacun.
  - Partie à **3 joueurs** : **25 cartes** chacun.
  - Partie à **4 joueurs** : **20 cartes** chacun.
  - Partie à **5 joueurs** : **16 cartes** chacun.
  - Partie à **6 joueurs** : **12 cartes** chacun.
- Tous les joueurs forment **une pile** avec leurs cartes, **faces cachées**.
- La personne qui distribue les cartes place aussi **une carte face visible dans chaque compartiment** de la boîte. Les cartes non utilisées sont empilées, faces cachées, à côté de la boîte et forment **la pioche**.

#### Remarque :

Si l'une de ces cartes est un Joker (une étoile), elle doit être remplacée par une autre carte avec un chiffre provenant de la pioche.

- Chaque joueur prend en main les **5 cartes** au-dessus de sa pile (sans les regarder).
- La partie commence quand le joueur qui a distribué les cartes dit « **GO** ».

2.

#### DÉROULEMENT D'UN TOUR :

- Tout le monde joue en même temps.
- Chaque joueur doit annoncer le chiffre de la carte qu'il pose.
  - Pour jouer, il suffit de rapidement :
    - déposer une de ses cartes ayant un chiffre de **+1 ou -1** de celle déjà placée dans un des deux compartiments (un joueur a le droit de poser plusieurs cartes à la suite s'il n'est pas interrompu par un autre joueur plus rapide).

**Exemples :** on pose 2 sur le 1 ou sur le 3, 6 sur le 5 ou le 7, 10 sur le 1 ou le 9 ou encore 1 sur le 10 ou le 2, etc. ...  
Ou

- déposer un **JOKER** dans un des deux compartiments en indiquant à **voix haute** le chiffre qu'il lui attribue. Ce doit être un chiffre correspondant à **+1 ou -1** de celui de la carte déjà placée. Ensuite, n'importe quel joueur pourra poser sur ce JOKER une de ses cartes si elle porte un chiffre de **+1 ou -1** selon le chiffre annoncé pour utiliser la carte JOKER !

3.