

Pour gagner, il faut être le premier à remporter cinq jetons RAFLETOUT ou cinq manches.  
 Pour gagner un jeton RAFLETOUT ou une manche, il faut prendre les 27 jetons de jeu.  
 Les jetons de jeu se gagnent ou se perdent en fonction du résultat du lancer du dé RAFLETOUT.

### Matériel

- 1 dé RAFLETOUT à monter en collant les autocollants pentagonaux et hexagonaux
- 27 jetons de jeu (9 rouges, 9 bleus et 9 jaunes)
- 27 jetons RAFLETOUT (9 orange, 9 violets et 9 jaunes) pour compter les manches
- 3 planches d'autocollants, pour le dé, pour les jetons de jeu et pour les jetons RAFLETOUT

### Règle du jeu RAFLETOUT

Au début de chaque manche, les jetons sont répartis entre les joueurs :

- 9 jetons de jeu par joueur pour une partie à 3 - 6 jetons de jeu par joueur pour une partie à 4
- 5 jetons de jeu par joueur pour une partie à 5 - 4 jetons de jeu par joueur pour une partie à 6

Le joueur lance le dé et se conforme aux indications du lancer du dé inscrites sur sa face supérieure.  
 Différents choix se proposent à lui : - à quel(s) joueur(s) prendre ou donner des jetons de jeu ?  
 - quelle(s) couleur(s), devise(s) ou figure(s) rafler ?

Les jetons de jeu non distribués doivent être pris en priorité par les joueurs.

- Il existe trois possibilités pour prendre des jetons de jeu :
- 1 - leur couleur (rouge, vert ou bleu)
  - 2 - leur figure (triangle, rond ou carré)
  - 3 - leur devise (euro, dollar ou livre)

### Le joueur rejoue s'il prend tous les jetons de jeu d'un joueur.

Les joueurs se succèdent en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un joueur qui n'a plus de jeton de jeu n'est pas pour autant éliminé.

Chaque joueur doit mettre en évidence tous ses jetons de jeu et ses jetons RAFLETOUT.

Le joueur remporte une manche en récupérant les 27 jetons de jeu.

Il gagne alors un jeton RAFLETOUT qui ne peut plus lui être pris.

Le joueur qui commence la manche suivante est celui situé directement à gauche du joueur qui vient de remporter la dernière manche.

Le vainqueur est le premier joueur qui remportent 5 manches.



Prise de 2 jetons comprenant : - 1/ un triangle - 2/ un cercle - 3/ un carré Le joueur relance le dé		Echange des jeux (jetons de jeu) entre deux joueurs.	
Prise de 2 jetons comprenant : - 1/ un dollar - 2/ une livre - 3/ un euro Le joueur relance le dé		La main passe au joueur suivant.	
Prise de 2 jetons : - 1/ verts - 2/ rouges - 3/ bleus Le joueur relance le dé		Perte de tous les jetons de jeu au profit d'un seul autre joueur.	
Prise de 4 jetons comprenant : - 1/ un triangle - 2/ un cercle - 3/ un carré		Perte de tous les jetons de jeu au profit de plusieurs autres joueurs.	
Prise de 4 jetons comprenant : - 1/ un dollar - 2/ une livre - 3/ un euro		Prise de tous les jetons de jeu d'un autre joueur.	
Prise de 4 jetons : - 1/ verts - 2/ rouges - 3/ bleus		Prise de tous les jetons de jeu de deux autres joueurs.	
Prise de tous les jetons comprenant : - 1/ dollar, livre, ou euro - 2/ triangle, cercle, ou carré - 3/ une couleur verte, rouge, ou bleu		Prise de tous les jetons de jeu.	
Prise de : - 1/ deux devises (tous les jetons) - 2/ deux figures (tous les jetons) - 3/ deux couleurs (tous les jetons)		Prise de tous les jetons de jeu.	