

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le célèbre « pierre, feuille, ciseaux » prend vie !

Nos 2 chevaliers ont chacun un sac avec une pierre, un puits, des ciseaux et une feuille. Pour avancer, ils sortent en même temps un objet et découvrent celui qui a gagné suivant les règles du Chifoumi. Lequel atteindra le premier le château ?

2 niveaux de jeu :

Age : à partir de 4 ans
Nombre de joueurs : 2
2 niveaux de jeu : Le CHIFOUMI des petits et le CHIFOUMI des Grands

Contenu du jeu :

1 plateau recto verso, 2 chevaliers en bois, 2 sacs, 8 objets du CHIFOUMI en bois (2 pierres, 2 feuilles, 2 puits et 2 ciseaux).

But du jeu :

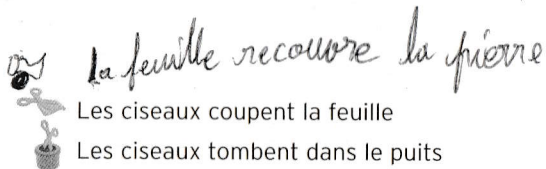
Atteindre en premier le château en relevant des défis.

La règle du jeu du CHIFOUMI :

Petit rappel des règles du CHIFOUMI :



- La pierre casse les ciseaux
- La pierre tombe dans le puits
- La feuille recouvre le puits



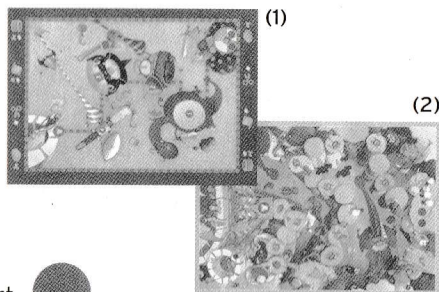
- Les ciseaux coupent la feuille
- Les ciseaux tombent dans le puits

Préparation du jeu :

Choisir la face du plateau correspondant au niveau de jeu auquel on veut jouer.

- Petit parcours pour le CHIFOUMI des petits (1)
- Grand parcours pour le CHIFOUMI des grands (2)

Chaque joueur reçoit les 4 objets du CHIFOUMI (une pierre, une feuille, des ciseaux, un puits), et les met dans son sac.



Puis il choisit et place son chevalier sur la case départ.

2 niveaux de jeu :

Le CHIFOUMI des petits.
Qui délivrera la princesse ?

Durée : environ 5 minutes

Version rapide du jeu du CHIFOUMI destinée aux petits ou aux plus grands qui découvrent la règle du Chifoumi.

La règle est imprimée autour du plateau : les objets gagnants sont en bleu alors que les objets perdants sont en jaune et de taille réduite.

Les enfants prononcent ensemble CHI ! FOU ! MI ! et sortent en même temps un objet de leur sac. Ils découvrent celui qui a gagné selon les règles du Chifoumi.

Le joueur dont l'objet l'emporte avance d'une case.

Si les 2 chevaliers sortent le même objet, ils le remettent dans leur sac et rejouent.

Le premier arrivé au château fort délivre la princesse et gagne.

Le CHIFOUMI des grands.

Durée : environ 10 minutes

Quel chevalier sera acclamé par la fanfare du roi ?

Les enfants prononcent ensemble CHI ! FOU ! MI ! et sortent en même temps un objet de leur sac.

Ils découvrent celui qui a gagné selon les règles du Chifoumi. Le joueur dont l'objet l'emporte avance d'une case.

Si un chevalier tombe sur une case déjà prise par l'autre chevalier, il se positionne sur la case suivante.

Si les 2 chevaliers sortent le même objet, ils le remettent dans leur sac et rejouent.

Le gagnant du tour suivant avancera alors de 2 cases. Si les 2 chevaliers sortent encore le même objet, au tour suivant le gagnant avancera de 3 cases et ainsi de suite...

Le parcours est semé de cases « magie » et de cases « piège ».

- Case + 1** Le chevalier avance d'une case
- Case + 3** Le chevalier avance de 3 cases
- Case Sorcière** Le chevalier fait reculer son adversaire de 2 cases
- Case Princesse** On échange son pion contre celui de son adversaire
- Case Ciseaux** Au tour suivant le chevalier joue sans les ciseaux et les retire de son sac
- Case Pierre** Au tour suivant le chevalier joue sans la pierre et la retire de son sac
- Case Feuille** Au tour suivant le chevalier joue sans la feuille et la retire de son sac
- Case Puits** Au tour suivant le chevalier joue sans le puits et le retire de son sac

Pour ces 4 dernières cases dès que le tour est joué, le chevalier qui avait retiré un objet de son sac le récupère.

Qui gagne ?

Le chevalier qui atteint le premier le pont-levis du château gagne la partie.

Et pour les experts, le jeu se complique...

Au lieu d'avancer d'une case à chaque tour, les chevaliers avancent de 2 cases quand il gagne avec les ciseaux et la pierre. Si les 2 chevaliers sortent le même objet, ils le remettent chacun dans leur sac et rejouent.

Le + du CHIFOUMI

Les enfants ont toujours besoin de se départager dans la vie de tous les jours - Qui prendra son bain en premier ? En voyage, qui prendra la meilleure place dans la voiture ?

Qui aura la plus grosse part de gâteau ?

Ils pourront avec le jeu du CHIFOUMI arbitrer encore beaucoup d'autres situations !!!

