

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





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Little Big Fox · Dyami, le petit Indien
Kleine Vos wordt Grote Beer · Pequeño Gran Zorro
Piccola Grande Volpe

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Dyami, le petit Indien

Course et jeu de mémoire pour 2 à 4 amis des Indiens de 3 à 8 ans

Auteure : Edith Grein-Böttcher
Illustration : Stephan Baumann
Durée de la partie : env. 20 minutes



FRANÇAIS

Le jeune Indien Dyami aimerait bien devenir un courageux guerrier comme son papa. Mais pour cela, il doit prouver au sage guérisseur qu'il est capable de réussir les épreuves qui lui sont demandées. Comme un grand Indien, Dyami doit se rendre seul dans la Grande Prairie et accomplir des tâches. Pourrez-vous l'aider ?

Contenu du jeu

- 1 Indien Dyami (pion)
- 4 tipis (plateaux de dépôt)
- 10 cases de sentier d'Indien (7 cases de tâches, 3 cases spéciales)
- 28 plaquettes-buissons
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Les tâches suivantes attendent Dyami :



Dyami doit apprivoiser un cheval



Dyami doit attraper un aigle



Dyami doit fabriquer un tomahawk



Dyami doit fabriquer une flèche et un arc



Dyami doit fabriquer une coiffe en plumes



Dyami doit fabriquer un collier d'Indien



Dyami a faim et doit chercher des baies

FRANÇAIS

Idée

Les enfants aident Dyami à accomplir cinq tâches. Ils lancent le dé et avancent le pion sur le sentier des Indiens.

Quand Dyami arrive sur une case de tâche, tu retournes une plaquette-buisson qui doit représenter le même objet que celui illustré sur la case de tâche. Si les deux illustrations sont identiques, la tâche est accomplie et tu poses la plaquette-buisson à côté de ton tipi. Il y a aussi des cases du sentier d'Indien qui facilitent la recherche des bonnes plaquettes-buissons ou qui la rendent plus difficile.

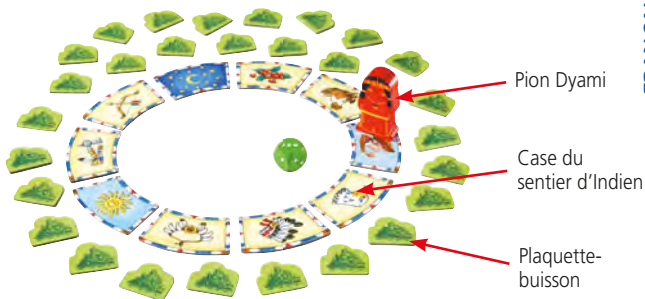
Le but du jeu est d'accomplir cinq tâches en premier.

Préparatifs

Posez les dix cases du sentier d'Indien en cercle en laissant un peu d'espace entre elles. Sept cases représentent les tâches à accomplir pour devenir un courageux guerrier. Il y a 3 cases spéciales qui représentent un soleil, une lune et le guérisseur.

Répartissez les 28 plaquettes-buissons faces cachées autour du sentier d'Indien. Au dos des plaquettes-buissons sont représentées les mêmes illustrations que sur les cases de tâche.

Chaque joueur prend un plateau représentant un tipi en couleur. Posez Dyami sur la case du sentier représentant le guérisseur et préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui annoncera en premier un nom d'Indien a le droit de commencer. Lance le dé et avance Dyami du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quelle case Dyami atterrit-il ?

Sur une case de tâche ?

Pour aider Dyami, tu retournes une plaquette-buisson en essayant de trouver celle représentant la même illustration.

- Si la plaquette indique la même illustration, tu la prends et la poses à côté de ton tipi.
- Si la plaquette indique une autre illustration, elle reste posée de manière visible.
- Si une plaquette correspondante est déjà retournée, tu as le droit de la prendre et de la poser à côté de ton tipi.

Important !

Il pourra arriver que tu accomplisses la même tâche plusieurs fois au cours de la partie. A la fin de la partie, il se peut qu'il n'y ait pas cinq plaquettes-buissons différentes à côté de ton tipi !

Sur la case représentant le soleil ?

Dans la lumière du soleil, un Indien voit trois fois mieux. Tu as le droit de retourner trois plaquettes-buissons les unes après les autres. Tu as le droit de relancer le dé et de rejouer.



Sur la case représentant la lune ?

La nuit, même un Indien a du mal à trouver quelque chose ! Retourne toutes les plaquettes-buissons dont l'illustration est visible. C'est encore une fois à toi de jouer et tu relances le dé.



Sur la case représentant le guérisseur ?

Le guérisseur a un remède à chaque problème ! Tu prends n'importe quelle plaquette-buisson, dont l'illustration est cachée ou visible, et la poses à côté de ton tipi.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a accompli cinq tâches et a les plaquettes correspondantes à côté de son tipi.

Ce joueur gagne la partie et peut alors se nommer Ours Courageux !

Conseil :

Le jeu sera un peu plus compliqué ...

- ... si les plaquettes-buissons ne convenant pas sont de nouveau retournées après que le joueur ait joué son tour.
- ... si, quand le pion arrive sur la case « soleil », trois plaquettes sont retournées et montrées aux autres joueurs mais sont tout de suite de nouveau retournées faces cachées.
- ... si, quand le pion arrive sur la case « lune », seul le joueur dont c'est le tour regarde discrètement une plaquette et la repose, face cachée, au même endroit.

