

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Tifou

© Edith Schlichting



Contenu:

- 8 pions
- 3 portes (bleue, jaune et rouge)
- 2 dés
- 1 pion maman tigre
- 1 pion bébé tigre
- 1 plateau de jeu
- 1 mode d'emploi

IDÉE DE JEU

La plus grande attraction au zoo est l'enclos des tigres. Un couple de tigres y vit avec ses 3 bébés. Un des bébés, TIFOU, est particulièrement curieux. Il cherche sans arrêt à s'enfuir.

Un gardien a oublié de refermer les portes après leur avoir donné à manger. Tifou s'en est tout de suite aperçu et se dirige vers la sortie.

Les enfants visitant le zoo vont tenter de l'en empêcher.

Si les enfants parviennent à fermer les 3 portes de l'enclos, ils ont tous gagné. Si la maman tigre et Tifou sont sortis, les enfants ont alors tous perdu.

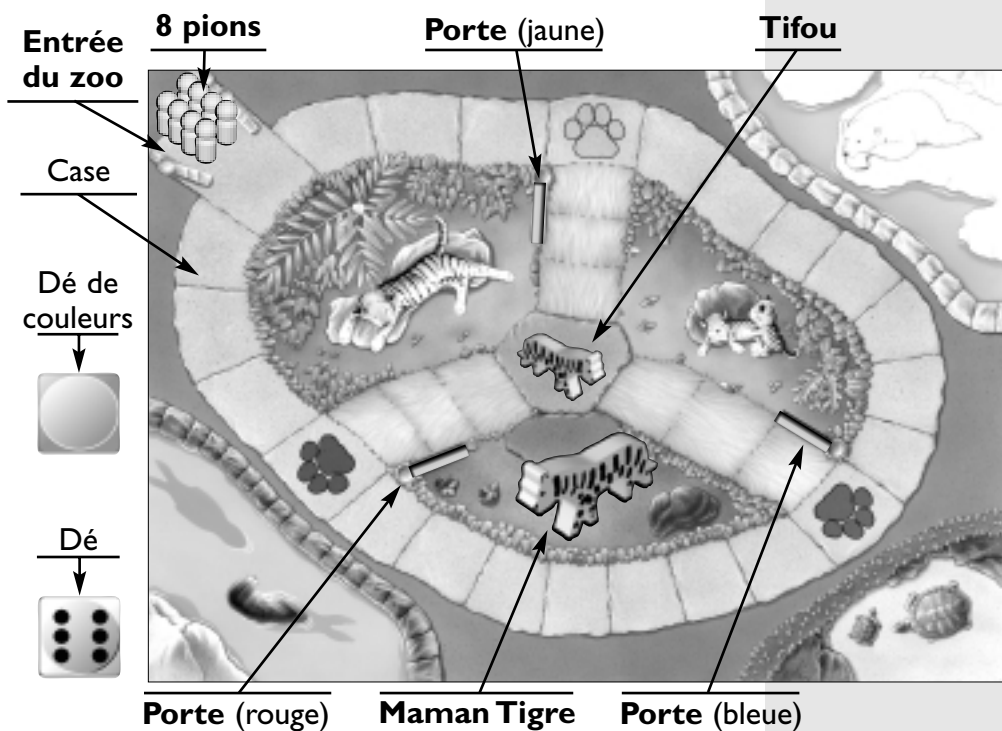


PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit 2 **piens** d'une même couleur et les dépose à **l'entrée du zoo**.

Les **portes**, la **maman** et **Tifou** sont placés dans l'enclos.

Les 2 dés sont placés à côté du plateau de jeu.



DÉROULEMENT DU JEU

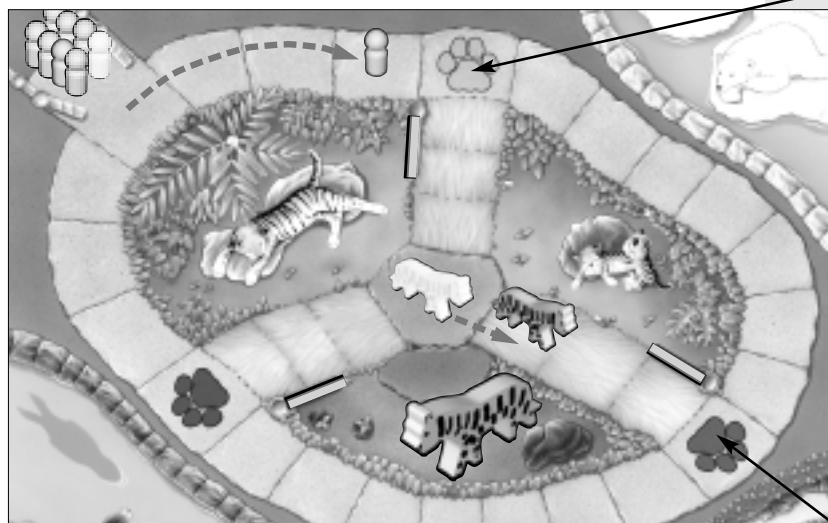
A tour de rôle, chaque joueur lance les 2 dés et effectue 2 actions:

1) Il déplace au choix un de ses pions du nombre de cases indiqué par le dé à chiffres. Il peut partir vers la droite ou vers la gauche, peu importe.

Les pions ne doivent pas se déplacer sur les cases à l'intérieur de l'enclos.

Il peut y avoir plusieurs pions de couleur sur une même case autour de l'enclos.

2) Il déplace Tifou d'une case en direction de la porte indiquée par le dé de couleurs.



Empreinte
(jaune)

Lancer
du dé



„4“



„bleu“

Empreinte
(bleue)

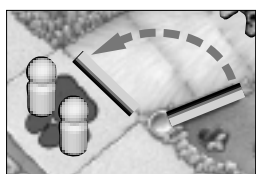
Exemple: Capucine a tiré 4 et bleu avec les dés.
Elle déplace un de ses pions de 4 cases (la case de départ doit être comptée) et déplace Tifou d'une case en direction de la porte bleue.



Fermer la porte

Les enfants doivent se concerter pour fermer les 3 portes le plus vite possible, avant que Tifou ne sorte de son enclos. Une porte se ferme quand 2 pions (peu importe la couleur) se trouvent ensemble sur une empreinte.

La porte fermée, les pions pourront continuer à avancer par la suite.



Pour fermer une porte, on place la barre de couleur sur la ligne entre la case verte de l'enclos et la case grise du parcours extérieur.

Tifou

Tifou démarre au milieu de l'enclos et se déplace, à chaque lancer de dé, d'une case vers une porte.

Jaune



Jaune

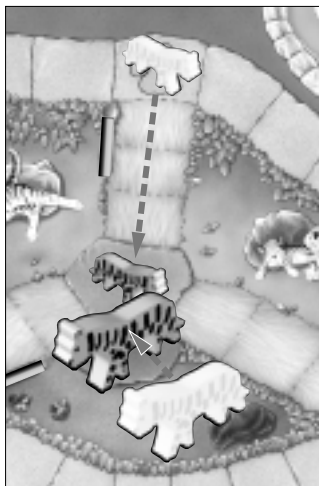


Bleu



Exemple: Le résultat du lancer de dé de Capucine est jaune, Tifou avance d'une case en direction de la porte jaune. Celui de Sarah aussi, Tifou avance encore d'une case en direction de la porte jaune. Puis celui de Matthieu est bleu, Tifou se positionne sur la 1ère case en direction de la porte bleue.

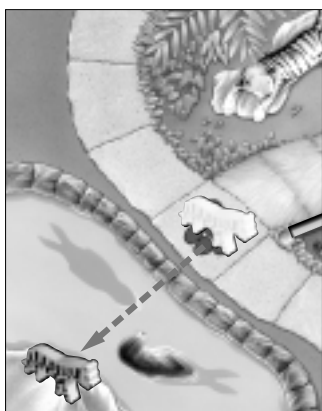
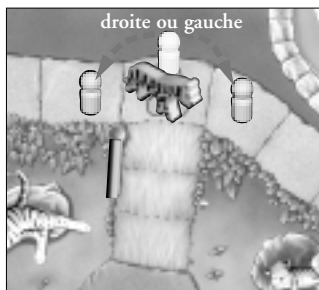
Si une porte est fermée, par exemple la rouge, et qu'un joueur tire la couleur rouge, Tifou ne se déplacera pas.



Première Sortie

Si Tifou franchit pour la première fois une des 3 portes, il est remis au milieu de l'enclos. La maman tigre se rapproche du centre, pour surveiller d'un peu plus près son bébé.

Si Tifou franchit une porte et qu'un pion se trouve devant la porte, ce pion est déplacé d'une case vers la droite ou la gauche.



Deuxième Sortie

Si Tifou franchit pour la deuxième fois une des 3 portes, il se place dans l'enclos de l'ours polaire, des phoques ou des tortues. Il s'est maintenant vraiment échappé.



Maman Tigre part à la recherche de son bébé

Maintenant les choses deviennent sérieuses. Maman tigre se fait du souci pour son bébé et part à sa recherche. Elle se place sur la case au centre de l'enclos et se déplace, comme Tifou auparavant, vers une des portes (encore ouverte) en fonction du résultat du dé de couleurs.

FIN DE JEU



La partie est terminée dès que les 3 portes sont fermées. Les joueurs ont alors, tous ensemble gagné la partie.

La partie est terminée dès que la maman tigre a franchi une porte. Les joueurs ont alors tous perdu.

