

***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).***

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# TIPI

Un jeu de réaction pour 2 à 4  
petits indiens dès l'âge de 5 ans,  
de Steffen Bogen



## Matériel

- 30 cartes
- 3 dés
- 4 pions (indiens) de 4 couleurs différentes

## Idée du jeu et objectif

Des petits tipis sont construits à partir de cartes. Des symboles sont illustrés à l'intérieur et l'extérieur des tentes. Les dés déterminent quels symboles doivent être recherchés. Le joueur trouvant le plus rapidement les meilleurs tipis remporte la partie.

## Préparation

Chaque joueur choisit un pion (indien) et le place devant lui. Mélanger les cartes. Avec 12 cartes quelconques, tous les joueurs construisent tout d'abord six tipis en enfichant toujours deux cartes l'une dans l'autre. Tenir compte des faces intérieures et extérieures. Placer les tipis en cercle au milieu de la table.

Placer les dés et la pile avec le reste de cartes à portée de main.



1

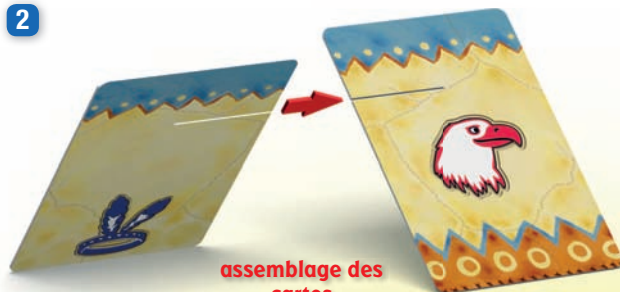


face extérieure



face intérieure

2

assemblage des  
cartes

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et lance les trois dés en même temps.

Six différents symboles sont illustrés sur les dés : bison, aigle, canoë, parure de plumes, hache, groupe d'indiens. Les mêmes symboles sont illustrés à l'intérieur et à l'extérieur des tentes.



Après avoir lancé les dés, tous les joueurs essaient en même temps et aussi vite que possible, de trouver un tipi contenant le plus grand nombre possible de symboles obtenus au lancer de dés.

Les joueurs dans leur rôle de petits indiens ne peuvent plus tenir en place sur leur chaise. Tout est permis : se lever, faire le tour de la table ou encore se baisser comme le font les indiens pour pouvoir mieux regarder à l'intérieur des tipis. Il est par contre interdit de toucher, soulever les tipis ou encore de les changer de place.

Dès qu'un joueur croit avoir trouvé un bon tipi, il place son pion (indien) devant ce tipi et puit il fait une fois le tour de la table. Pendant que ce joueur fait le tour de la table et avant qu'il soit de nouveau retourné à sa place, les adversaires ont encore le droit de rechercher un tipi pour leur indien. Toutefois un seul indien peut être placé devant chaque tipi.

Dès que le joueur ayant placé son indien en premier devant un tipi a fait une fois le tour de la table, il crie à haute voix « Tipi ! ». Le joueur n'ayant à ce moment pas encore choisi de tipi pour son indien n'a plus le droit de le placer.

A tour de rôle, chaque joueur montre à ses adversaire le nombre de symboles visibles à l'intérieur et à l'extérieur du tipi devant lequel figure l'indien (pion) et lesquels correspondent aux symboles obtenus au lancer de dés. Le vainqueur de la partie est le joueur dont le tipi possède le plus grand nombre de symboles lancés au dé. Il prend le tipi, le démonte et le dépose devant lui.

## Les règles suivantes sont entre autres valables pour l'évaluation des points :

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés obtiennent leur tipi ; mis à part si un de ces joueurs a plus de soleils ☀ sur son tipi que les autres. Dans ce cas, seul le joueur ayant plus de soleils a le droit de prendre son tipi.

Pour continuer à jouer, de nouvelles cartes sont piochées dans la pile pour reconstruire le village d'indiens – il doit toujours y avoir six tipis au milieu ; et puis c'est au tour du prochain joueur de lancer les dés.

## Manche tabou

Si une croix ☒, est obtenue au lancer de dés, vous devez très vite réagir et changer de tactique. Il s'agit maintenant en effet de trouver aussi vite que possible un tipi ne possédant **aucun** des deux autres symboles obtenus au lancer de dés. Dès que le premier joueur s'est décidé, il place son indien devant le tipi qu'il a choisi et fait, ici aussi, le tour de la table comme décrit ci-dessus. Les autres joueurs ont pendant ce temps encore l'occasion de placer leur indien.

Tous les joueurs ayant trouvé un tipi sans les deux symboles tabous remportent leur tipi. Il faut ensuite de nouveau compléter le village d'indiens pour avoir six tipis.

## Fin du jeu

Le jeu est fini,

- soit dès qu'un des joueurs a posé cinq tipis (dix cartes) devant lui ; ce joueur gagne alors la partie.
- ou bien une fois qu'il n'y a plus de cartes disponibles, et qu'il est donc impossible de reformer un village d'indiens avec six tipis. Le vainqueur est alors le joueur ayant le plus de tipis (cartes). En cas d'égalité, le vainqueur est alors le joueur avec le plus grand nombre de soleils sur ses cartes.