

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

TIPI

CONTENU DE LA BOÎTE

- 12 tipis.
- 20 Indiens de 4 couleurs différentes (5 par couleur).
- 20 socles.
- 1 toton : 5 cases chiffrées (2 fois 1 et 2 - 1 fois 3) et 1 case "méli-mélo".

BUT DU JEU

Placer le premier ses Indiens sous les tipis.

RÈGLE DU JEU

- Détacher les Indiens et les placer sur les socles.
- Chaque joueur prend 5 Indiens d'une même couleur.
- Les tipis sont communs à tous les joueurs. En début de partie, ils sont placés sur la table et ne **doivent absolument pas être déplacés** au cours de la partie, sauf en cas de "méli-mélo".

A 4 joueurs on utilise 12 tipis.
A 3 joueurs on utilise 9 tipis.
A 2 joueurs on utilise 7 tipis.

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur à son tour fait tourner le toton, celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. (Si la flèche tombe sur "méli-mélo" le joueur rejoue.)

- Le premier joueur fait à nouveau tourner le toton : le chiffre obtenu lui indique le nombre d'Indiens qu'il doit placer sous les tipis. Il met alors un Indien sous chaque tipi de son choix.

- Le joueur suivant utilise le toton de la même façon pour placer ses Indiens sous les tipis. Toutefois, au cours du jeu les tipis vont être rapidement occupés, aussi, avant de placer ses Indiens chaque joueur doit annoncer :

- "tipi libre", s'il pense qu'il n'y a pas d'Indien dessous,
- "tipi occupé", s'il pense qu'il y a un Indien appartenant à un adversaire.

- S'il annonce "tipi libre" et que c'est juste, il place son Indien sous le tipi.

- S'il annonce "tipi occupé" et que c'est juste, il ôte l'Indien de son adversaire, le lui rend, et place le sien sous le tipi.

- S'il annonce "tipi libre" ou "tipi occupé" et que c'est faux, ou encore s'il trouve un de ses propres Indiens sous le tipi, il ne place pas d'Indien et c'est au tour du joueur suivant.

- Si le toton s'arrête sur "méli-mélo", tous les tipis, habités ou non, sont rapidement déplacés, **sans être soulevés**, par le joueur. Ainsi les joueurs ne savent plus rien des nouvelles positions des Indiens. Bien sûr, chacun s'efforce de déloger les Indiens de ses adversaires pour placer le plus grand nombre des siens sous les tipis.

LE GAGNANT

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à placer tous ses Indiens sous les tipis.