

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@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.