

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



Tobby et ses amis

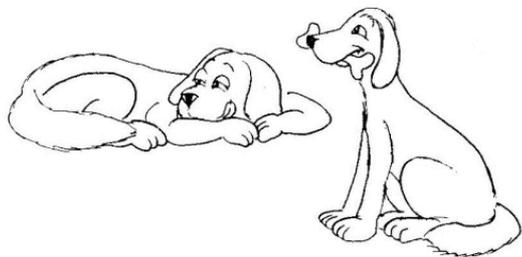
A la chasse ... à l'os!

Un jeu de Wolfgang Riedesser
Jeu Ravensburger® n° 00329 7

Réalisation graphique: Horst Laupheimer

Contenu: 1 plan de jeu
4 chiens
4 troncs d'arbre
6 os
8 cartes
1 dé
1 règle du jeu

Conseil aux parents
Chers parents, comme vous le savez, de jeunes enfants sont très souvent enclins à porter à leur bouche toutes sortes de petits objets qui se trouvent à leur portée. Veillez à ce que les petits os en plastique ne soient pas accessibles aux très jeunes enfants. Ils risqueraient de les avaler. Ce jeu n'est pas destiné à des enfants de moins de 36 mois.



Tobby et ses amis sont 4 chiens très amusants qui aiment folâtrer ensemble.

Mais il leur arrive aussi de se quereller.

Chacun d'eux a une petite copine et aime lui faire de temps à autre, un petit cadeau. Et qu'est-ce qui pourrait bien faire plaisir à une Demoiselle Toutou, si ce n'est un superbe os? C'est ainsi qu'ils décident tous les 4 d'aller faire un tour chez le boucher pour y chercher un os à offrir à leur amie. Mais, ils auront un long chemin à parcourir où il faudra notamment traverser 2 rivières ... Il leur faudra être très vigilants!

But du jeu

Lequel des 4 chiens réussira en premier à traverser les deux rivières pour dérober un os et l'apporter à sa petite amie?

Préparation du jeu

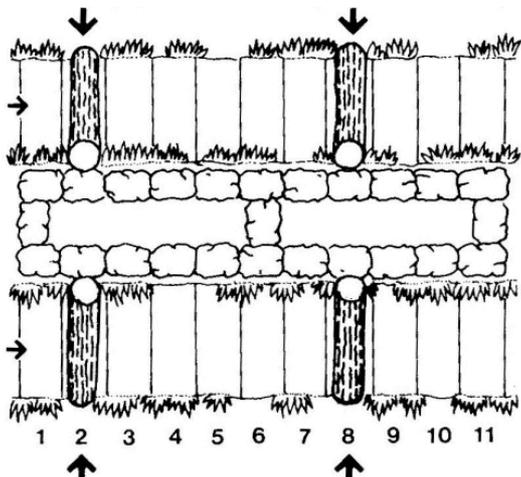


Avant de jouer pour la première fois, il faut soigneusement détacher les cartes prédécoupées de leur planche. Les 4 cartes au verso de couleur bleue, seront mélangées et posées, faces cachées, à côté du plan de jeu.

Les 4 cartes restantes, (avec une niche imprimée au verso), seront mélangées de sorte que les chiennes ne soient pas visibles. Ensuite, on les pose sur les 4 niches du plan de jeu. Il est très important que personne ne sache quelle chienne se trouve sous quelle carte.

Important: si moins de 4 chiens participent à cette chasse à l'os, il faut tout de même utiliser les 4 cartes-chiennes. Ainsi, il faudra donc les 8 cartes pour chaque partie.

Maintenant, il faut soigneusement détacher les os et en poser 4 sur la grande case avec les os, devant la boucherie. Les os restants sont des «os de secours» au cas où vous en perdriez l'un ou l'autre.



Règle du jeu

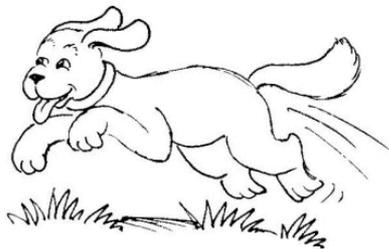
Avant de commencer la partie, il faut encore poser les troncs d'arbre en travers des deux rivières, comme il est indiqué sur l'illustration. Vos chiens en auront besoin pour traverser les rivières. Enfin, chaque joueur choisit le chien qu'il préfère et le pose sur la grande case où se trouve la lanterne.

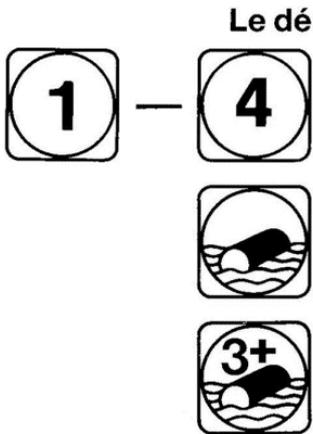
Chacun prend une des cartes bleues qui sont posées à côté du plan de jeu. Mais attention, les autres participants ne doivent pas voir quelle chienne y est dessinée. Regardez bien la chienne que vous avez tirée car c'est à elle que vous devrez ramener l'os. Cependant, vous ne savez pas encore dans quelle niche elle se trouve.

C'est parti pour Toby et ses amis!

Le joueur le plus jeune débute la partie. Il jette le dé et fait avancer son chien du nombre de cases correspondant, en direction de la rivière. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un chien termine son avancée sur une case déjà occupée, il peut continuer jusqu'à la case libre suivante. On n'expulse pas les adversaires.





Les chiffres et symboles inscrits sur les dés ont les significations suivantes:

Votre chien avancera du nombre de cases correspondant.

Un tronc d'arbre au choix devra être roulé d'une case en suivant la direction indiquée par la flèche.

Votre chien avancera de 3 cases et un tronc d'arbre au choix sera roulé d'une case en suivant le sens de la flèche. On peut aussi rouler le tronc d'arbre en premier lieu, et ensuite faire avancer son chien.

Comment les chiens traversent-ils la rivière?

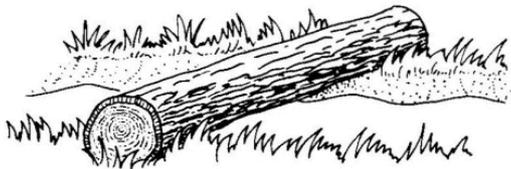
Vos chiens ne peuvent traverser la rivière qu'en empruntant les troncs d'arbre. Lorsque votre chien atteint directement un tronc, il devra tout de suite sauter dessus s'il lui reste des points de dé. S'il a suffisamment de points de dé, le chien peut traverser le tronc d'arbre en une fois.

Le tronc d'arbre a la même valeur qu'une autre case, c'est-à-dire un point de dé.

Si le nombre de points de dé ne suffit pas, le chien reste sur la rive devant le tronc.

Contrairement aux autres cases du parcours, il est permis de se retrouver à plusieurs sur un même tronc d'arbre.

Il y aura des bains forcés pour les chiens qui se trouvent sur le tronc d'arbre qui sera roulé pour être déplacé d'une case.



Ce chien culbutera dans l'eau et devra nager jusqu'à la rive où il se placera en face du tronc d'arbre.

Il en va de même si plusieurs chiens se trouvent sur le même tronc. Le chien qui était arrivé le premier sur le tronc sera placé sur la case en face du tronc; l'autre sera placé sur une case libre voisine. Si un tronc d'arbre est si souvent déplacé qu'il tombe du plan de jeu, il sera remis en jeu de l'autre côté (près de la flèche).

Vite, attrapons les os!



Lorsqu'un chien a traversé les deux rivières, il court à la boucherie et dérobe un os qu'il ramènera dans sa gueule.

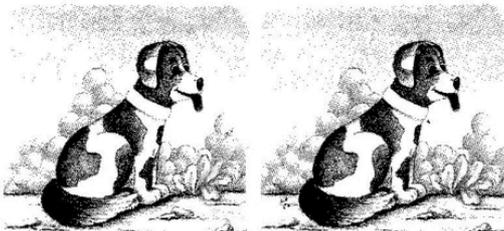
La case avec les os ne doit pas obligatoirement être atteinte à l'aide du nombre exact de points. Les chiens peuvent aussi happer l'os au passage. La case avec les os compte pour un point de dé.

Vite, demi-tour!

Chaque chien qui aura attrapé son os, devra très vite reprendre le chemin du retour. Le chemin du retour passe, lui aussi, par ces périlleux troncs d'arbre...

Celui qui atteindra les niches sera très près du but. Maintenant, il va falloir dépister sa petite amie. Il faut pour cela beaucoup de flair!

Dans quelle niche se trouve la petite amie?



Lorsqu'un chien arrive sur l'une des cases sombres avec une flèche claire, (ici, les points restants s'annulent), le joueur prend la carte indiquée par la flèche. Il la regarde sans la montrer à personne. Si la chienne recherchée est illustrée sur le recto de la carte, ce joueur a gagné la partie. Naturellement, il va falloir démontrer à ses compagnons de jeu que c'est bien la bonne chienne qu'il a trouvée. Donc, il découvre sa carte de couleur et la carte avec la niche.

Si une autre chienne habite la niche qu'il vient de découvrir, il doit reposer la carte à sa place, face cachée. Il ne dit pas aux autres joueurs quelle est la chienne qui vit dans la niche qu'il vient de découvrir. Si c'est à nouveau à son tour de jouer, il est autorisé à se diriger vers une autre niche pour essayer de découvrir la chienne qui lui correspond. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs découvre la niche où vit la chienne recherchée.

Fin du jeu

Le premier qui retrouvera sa petite amie pour lui offrir ce bel os a beaucoup de flair et gagne la partie.

Si vous le désirez, vous pouvez continuer le jeu jusqu'à ce que tous les joueurs aient trouvé leur amie.

Règle du jeu originale, retrouvée par Jocelyne Meynier / Pigeon Vole et mise à disposition des amateurs de jeux de société par jeuxsoc.fr