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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

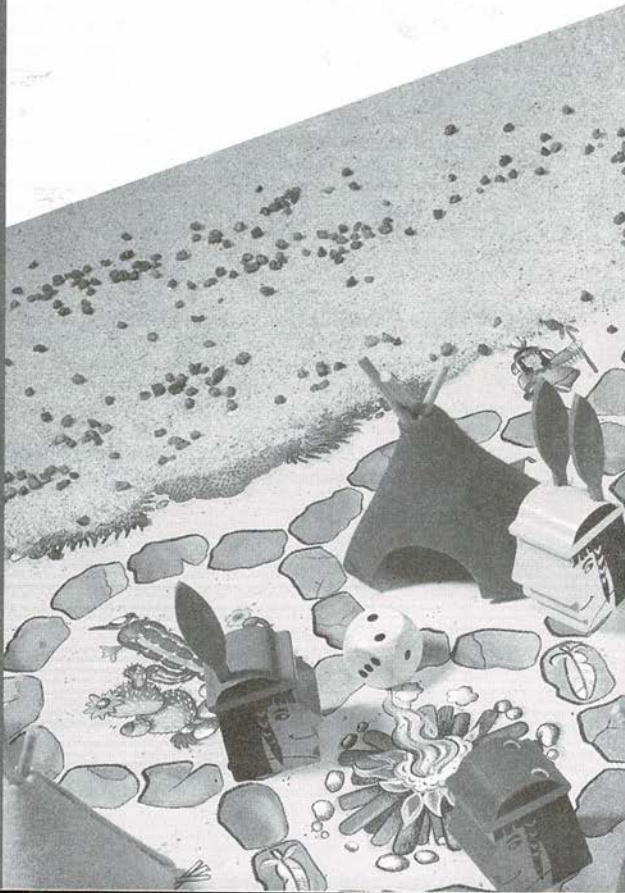
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Totonka!



Selecta

Selecta Spielzeug

Article n° 3554/ (F)

Totonka!

À la chasse aux plumes...
Un jeu captivant pour toute la famille, pour 2 à 4 petits «Indiens» à partir de 4 ans et demi

Genre de jeu :	Jeu pour toute la famille
Nombre de joueurs :	2 à 4 joueurs à partir de 4 ans et demi
Contenu :	1 plan de jeu en carton, 4 Indiens rouge, vert, bleu et jaune en bois, 4 tipis en feutrine rouge, vert, bleu et jaune, 16 plumes d'Indiens orange en bois, 1 dé, 1 crayon de maquillage, règle du jeu
Auteur :	Manfred Ludwig
Illustrations :	Barbara Kinzebach

L'histoire
Les jeunes guerriers indiens s'exercent déjà avec ardeur à l'art de se faufiler aptitude pour laquelle leur peuple est très connu. Futés comme ils sont, ils utilisent des cachettes naturelles comme les buissons et les rochers pour essayer de s'approcher des frères de leur tribu sans faire de bruit, afin de vite leur dérober leurs plumes. Pour celui qui sera le plus futé, on fera une grande fête avec toute la tribu et, son exploit sera récompensé par de magnifiques «peintures de guerre».

Préparation du jeu
Poser le plan de jeu au milieu de la table de manière accessible à tous et placer les tipis sur les cases de couleur correspondante. Puis chaque joueur choisit un Indien, le met sur la case de départ devant son tipi de même couleur que son Indien et lui met une plume dans les cheveux. D'ailleurs, le nom de «tipi», employé pour nommer la tente des Indiens, signifie mot pour mot dans leur langue: «là où l'on demeure».
Mettre le reste des plumes et le dé, aux chiffres de 1 à 5 et au symbole de changement de direction, à portée de main. Et maintenant, prenez les petits sentiers, Indiens futés !

But du jeu
Le vainqueur sera celui qui aura rapporté le premier **2 plumes** dans son tipi. Pour ceux qui préfèrent poursuivre la chasse plus longtemps, il faudra s'emparer de **trois** plumes avant de pouvoir terminer le jeu.

Variante 1 (pour les très jeunes Indiens)

Déroulement du jeu
Le jeu commence par celui qui a fêté son anniversaire en dernier. Il lance le dé et déplace son Indien du nombre de cases correspondant aux points indiqués par le dé, dans **la direction qui lui plaît** (un point par case). **Pendant qu'il fait avancer son Indien**, il n'a pas le droit de se retourner, c'est-à-dire de changer de direction, à moins qu'il soit tombé sur le symbole de changement de direction qui l'oblige à le faire.

Il est permis de **sauter par-dessus** un autre Indien, mais on ne doit pas compter la case où il se trouve. Par contre, il n'est pas possible de mettre **deux Indiens sur la même case.**

Chaque Indien doit de se faufiler **derrière** la figurine d'un petit compagnon de jeu, pour essayer **d'arriver sur la case se trouvant juste derrière lui.** S'il est possible de dérober une plume à un frère de la tribu, il n'est pas obligatoire d'avancer du nombre de cases indiqué par le dé, on peut abandonner les points qui sont de trop et ne pas en tenir compte du tout, mais seulement dans ce cas. Sinon, on est obligé de jouer et de faire avancer l'Indien du nombre complet de cases indiqué par le dé.

Si un Indien réussit à arriver sur une case se trouvant juste derrière un autre Indien: «bravo», il a réussi à s'approcher de lui sans bruit. Alors, il va s'emparer de sa plume et crier tout fort «Totonka!» en signe de victoire et va la mettre dans les cheveux de sa figurine comme trophée. Puis le joueur va faire **volte-face sur cette case** et, ce sera le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au tour prochain, **après avoir pris une plume, l'Indien** devra se mettre en route le plus vite possible en direction de son tipi pour y déposer son trophée. Mais sur le chemin du retour, il risque de se faire reprendre par d'autres Indiens soit cette plume, soit sa propre plume. C'est seulement une fois arrivé dans son tipi qu'il sera sûr de ne plus se faire chiper son trophée par les autres. On atteint la case départ de son tipi en obtenant avec le dé un nombre égal ou supérieur de points. On ne tient pas compte des points en trop et dans ce cas il lui sera permis de faire demi-tour quand il se remettra en route. Toutefois il est interdit de se mettre sur les cases de départ des autres Indiens.

Si le dé indique le **symbole de changement de direction,** on **n'a pas le droit de faire avancer** l'Indien, mais on lui fait faire **volte-face** sur la case où il se trouve. Si l'Indien se trouve sur la case de départ devant son tipi, cette règle ne sera pas valable, bien sûr. Dans ce cas, on ne fait rien, le joueur doit passer son tour.
Si le dé d'un joueur indique un **changement de direction** et arrive ainsi derrière un autre Indien, il pourra lui chiper sa plume.

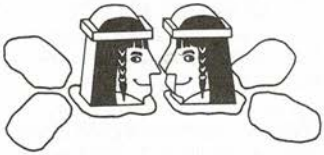
L'Indien, à qui l'on a dérobé la plume, et qui marche sans parure sur la tête, devra se procurer une autre, avant de pouvoir lui-même recommencer à chiper des plumes. Pour y arriver, il devra avancer aussi vite que possible vers l'une des trois **cases plumes** afin d'y compléter sa panoplie de parfait petit Indien. Arrivé sur une case plumes, en abandonnant aussi le nombre de points en trop indiqué par le dé, il pourra prendre une nouvelle plume dans la réserve pour repartir à la chasse **au prochain tour.**
Normalement, au cours du jeu, on ne fait pas de différence entre les cases plumes et les cases normales pour compter les points. Attention, on donnera seulement une plume aux Indiens qui n'en auront plus.

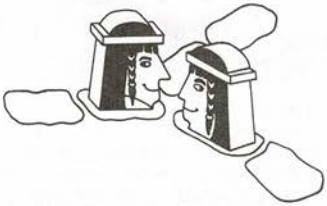
Un joueur doit toujours **lancer le dé avant** de faire bouger son Indien.

Variante 2 (pour Indiens expérimentés)

Déroulement du jeu:
Dans cette variante, on joue comme il est décrit ci-dessus. Cependant, il y a quelques modifications:

Par exemple, **les rencontres de face à face** sont absolument **interdites** puisque le but du jeu est d'apprendre à s'approcher sans faire de bruit. Le cas d'une telle rencontre se produit lorsque deux Indiens se retrouvent face à face **sur des cases étant juxtaposées** comme on peut le voir sur l'image ci-dessous.





Si un Indien ne peut pas faire autrement que de se placer directement devant un autre Indien, selon les points indiqués par le dé, il ne devra pas tenir compte des points et sera obligé de faire volte-face immédiatement.

S'il n'est pas possible de s'éviter ni de faire volte-face, le joueur devra passer son tour.

Lorsqu'un Indien se trouve sur sa case de départ, c'est qu'il se repose un peu de sa chasse. Une rencontre face à face est alors permise.

Lorsqu'en jetant le dé, on obtient un changement de direction, qui obligerait deux Indiens à se rencontrer face à face, le joueur devra passer son tour.

Dans cette variante, il est également permis de sauter par-dessus un Indien mais seulement si l'Indien, que l'on veut doubler, tourne le dos à sa propre figurine puisque sinon la rencontre serait de nouveau face à face.

Fin du jeu valable pour les deux variantes :
Le jeu est fini lorsqu'un Indien **s'est emparé de 2 ou 3 plumes.** Pour bien faire voir que son approche furtive s'est montrée excellente, on lui peindra sur son visage de magnifiques «peintures de guerre» avec le crayon de maquillage. Elles s'enlèveront facilement avec un peu d'eau, de savon ou de crème.

Et maintenant, amusez-vous bien à vous faufiler...