

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

TOUTOU CIRCUS

Ce jeu de société est destiné aux jeunes enfants, dont il occupera agréablement les loisirs.

Il peut se jouer à 2 - 3 ou 4 joueurs.

Ce jeu se compose de :

- 1 plan-jeu divisé en 4 parties. Chacune de ces parties correspond à 4 races de chiens : Caniche - Teckel - Dalmatien - Fox. Sur ces parties sont représentés des tabourets numérotés sur lesquels les chiens vont évoluer.
- 20 pions sur lesquels sont illustrés les chiens : soit 5 pions Caniche - 5 pions Teckel - 5 pions Dalmatien - 5 pions Fox.
- 1 dé.

Les joueurs choisissent leurs chiens et prennent les 5 pions correspondant, qu'ils placent **devant eux en dehors du plan-jeu**.

Le jeu consiste à faire entrer chaque chien sur la piste départ (composée de 5 cases numérotées 1 à 5), et ensuite les faire "monter" sur leur tabouret numéroté également, dans la piste centrale.

RÈGLE DU JEU

Un tirage au sort décidera de l'ordre des joueurs. On lance le dé et le joueur qui aura sorti le nombre le plus grand jouera le premier. L'ordre des autres joueurs se fera en partant de la droite du premier.

La partie commence.

Les joueurs, chacun à leur tour, lancent le dé.

Pour faire entrer les chiens sur la piste marquée DÉPART il faut obligatoirement que le dé sorte le 1. Le joueur qui obtient ce nombre place alors un chien dans sa case 1. Par la suite l'ordre des nombres obtenus importe peu et les chiens seront placés au départ suivant la marque indiquée par le dé (le 4 peut être placé directement après avoir placé le 1, etc...).

Dans tous les cas si un joueur sort un 6 il rejoue une seconde fois.

Chaque chien, avant de pouvoir monter sur son tabouret, devra d'abord être placé sur sa case de la piste départ.

Pour faire monter ses chiens sur leur tabouret, il faut que le dé sorte le numéro correspondant au tabouret (le 1 pour le 1, le 2 pour le 2, etc...).

IMPORTANT

Les joueurs ne sont pas obligés d'attendre que TOUS leurs chiens soient sur la piste départ pour faire monter sur leur tabouret ceux dont le chiffre sort au dé.

Ainsi, lorsqu'un joueur a, par exemple, les chiens placés à la piste départ aux n° 1 - 3 - 5 et que l'un de ces numéros sorte au dé, il peut faire monter le chien - (1 - 3 ou 5) sur son tabouret.

Le gagnant est le joueur qui le premier a placé ses 5 chiens sur les 5 tabourets de la piste centrale.