


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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# TRIVOLI

## CONTENU

5 niveaux de carrousel, 1 axe central, 2 x 8 disques illustrés, 13 marqueurs Trivoli, 1 dé de verrouillage

### BUT DU JEU

Chaque joueur va essayer de reconstituer son animal mystère en utilisant les 3 niveaux du carrousel. Le premier qui réussit reçoit un marqueur Trivoli. Le gagnant sera celui qui le premier récupèrera 3 marqueurs Trivoli.

### PREPARATION DU JEU

Avant de jouer, détachez délicatement les disques de leur support. Assemblez le carrousel comme illustré en 1. Placez-le devant les joueurs en choisissant la face du plateau avec lequel vous souhaitez jouer. En retournant le carrousel vous pourrez changer le côté du plateau en jouant avec d'autres illustrations.

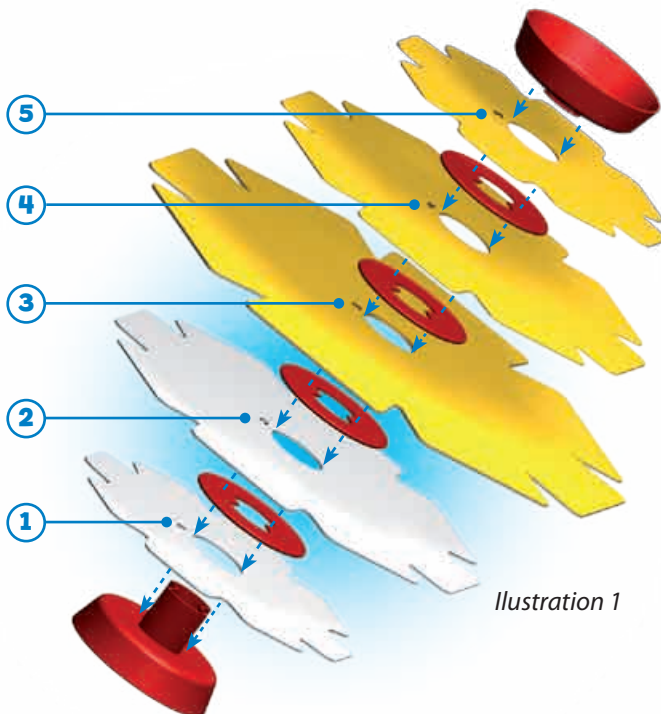


Illustration 1

Ajoutez les marqueurs Trivoli dans la coupelle au milieu du carrousel. Prenez les disques correspondant aux illustrations de la face choisie du carrousel et disposez-les faces cachées (mettez de côté les disques correspondant à l'autre face du carrousel). Mélangez les disques avec lesquels vous allez jouer; chaque joueur en prend un et le regarde sans révéler son animal mystère aux autres joueurs. Les disques non utilisés sont eux aussi mis de côté (on ne doit pas les regarder).

Faites tourner les trois niveaux du carrousel au hasard en vous assurant qu'aucun des animaux n'est reconstitué complètement pour commencer.

### A VOUS DE JOUER

Le plus jeune joueur commence. Note : Il ne doit pas terminer de former complètement son animal au premier tour.

**A votre tour de jeu, choisissez de faire tourner le niveau de votre choix en le déplaçant d'une case dans la direction souhaitée.** Après avoir fait tourner un des niveaux, vous ne pouvez plus changer d'avis, et devez terminer votre déplacement. **Le joueur suivant ne peut faire tourner le niveau que vous venez de déplacer.**



*Exemple:*

*Le joueur 1 a fait tourner le niveau supérieur.*



*Le joueur 3 ne peut faire tourner le niveau du milieu maintenant.*

*Le joueur 2 doit alors faire tourner un autre niveau et il peut choisir par exemple de déplacer le niveau du milieu.*

## FIN D'UNE PARTIE ET PARTIES SUIVANTES

Dès qu'un joueur a reconstitué son animal sur le plateau, il s'écrit "Trivoli"! Et montre son disque (cela peut très bien arriver au cours du tour d'un autre joueur). Le joueur prend alors un marqueur Trivoli pour indiquer qu'il a bien gagné un tour.

Une autre partie démarre, chaque joueur prend alors un nouveau disque (les huit disques sont utilisés pour ce tirage) ; les niveaux du carrousel sont toujours placés au hasard. Souvenez-vous, aucun animal ne doit être reconstitué à ce stade du jeu. Le gagnant du tour précédent démarre le tour suivant.

## COMMENT GAGNER ?

Le joueur qui réussit à collecter trois marqueurs Trivoli gagne le jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer avec plus ou moins de marqueurs Trivoli.

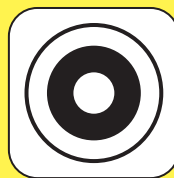
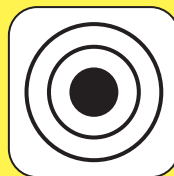
Utilisez  
le dé de  
verrouillage pour  
vous rappeler le  
niveau qui ne pourra  
être déplacé par  
l'adversaire  
suivant.

A 2, 3 ou 4  
joueurs, si vous  
souhaitez terminer  
plus vite la partie,  
distribuez un autre  
disque à chaque  
joueur.

## VARIANTES

Vous pouvez également jouer de plusieurs autres façons:

1. En jouant comme précisé auparavant mais sans disque. Le premier joueur qui réussit à former un animal gagne le tour.
2. Le joueur dont c'est le tour choisit de faire tourner un niveau, en espérant qu'il va s'arrêter de façon à former un animal (si le niveau s'arrête entre deux illustrations, il suffit de l'aligner sur la droite ou sur la gauche).
3. Utiliser le dé de verrouillage. Le joueur dont c'est le tour doit deviner quel niveau va indiquer le dé. S'il le découvre, il peut faire tourner le niveau d'autant de déplacements qu'il le souhaite. Si vous n'avez pas découvert le bon niveau, faites tourner le niveau indiqué par le dé d'un déplacement dans le sens des aiguilles d'une montre. Petit conseil d'ami... Essayez de deviner le niveau avec lequel vous reconstituerez votre animal mystère !



Fabriqué par Nelostuote Oy Pori, Finlande  
Distributeur: Tactic France S.A., ZA Coignières-Maurepas, 10/12 rue Marie Curie, 78310 Maurepas  
Tactic® est une marque déposée par Nelostuote Oy, Finlande. © 2010 Nelostuote Oy



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.  
Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Garder l'adresse pour référence.

