

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 ★★☆☆ modulaire 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



Toutoufou!

Trouve les bons nonos de ton chien-chien !

Un jeu de flair et de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans

Jeu Ravensburger® n° 21 013 8

Auteurs : David Mair & Bill Van Orden

Adaptation française : Eric Bouret

Illustrations : Kozak

Design : Kozak

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 boîtier électronique (Topic sur sa niche)
- 4 chiots
- 12 os (3 par couleur)



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Topic le chien a organisé un jeu pour ses amis chiots.

Il a caché 12 os dans son jardin, 3 de chaque couleur. Le jeu consiste à retrouver le premier les 3 os de sa couleur.

PRÉPARATION

- Posez le plateau au milieu de la table et le boîtier au centre du plateau.
- Retournez les 12 os sur la table, la face colorée en dessous. Mélangez-les bien, puis placez un os dans chacun des 12 trous dessinés sur le plateau.
- Chaque joueur choisit un chiot et le place devant la niche de sa couleur, sur la case avec les traces de pattes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. Il appuie sur Topic, le chien électronique, puis se déplace du nombre de cases correspondant au nombre d'aboiements. Le joueur peut se déplacer dans un sens ou dans l'autre en suivant le chemin formé par les traces de pattes. Une fois arrivé sur la case, le joueur tourne son chiot vers le centre du plateau et lui fait renifler l'os qui s'y trouve.

Celui-ci s'accroche à son museau. Le joueur soulève alors son chiot et regarde la couleur de l'os :

- Si la couleur de l'os correspond à celle de son chiot, le joueur peut le garder et le placer dans sa niche. Son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer ;
- Si la couleur de l'os ne correspond pas à celle de son chiot, il le montre à tout le monde, puis le replace sur le même trou du plateau, face cachée. Son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Dans les deux cas, il repose ensuite son chiot sur la case.

PRÉCISIONS

1. Un joueur ne peut pas changer de sens au cours du déplacement de son chiot. Au tour suivant, il pourra continuer dans le même sens ou en changer.
2. Lorsqu'un joueur tombe sur une case à côté d'un trou vide, son tour est terminé.
3. Lorsqu'un joueur atterrit sur une case déjà occupée par un autre, il renvoie le chiot de celui-ci devant sa niche.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui retrouve les 3 os de sa couleur.

