

Vermicelle

Tipoucet

sort sa botte secrète...



1-4



5+

ans

10-20

mn

Tipoucet

sort sa botte secrète...

Il était une fois sept enfants qui s'étaient aventurés dans la sombre forêt d'un méchant ogre pour y cueillir des champignons. Tipoucet, le cadet de la famille, avait pensé à semer des cailloux et des miettes de pain pour retrouver facilement le chemin de la chaumière. Malheureusement, il fut capturé par l'ogre qui l'enferma dans son garde-manger. N'écoutant que leur courage, les six frères décidèrent de le délivrer et de regagner la chaumière avant que l'ogre ne les croque...

Contenu de la boîte :

1 plateau de jeu ①, 2 pièces "décor" ② et ③, 2 dés, 26 pions, 1 feuille de règles.



6

enfants



1

Tipoucet



9

cailloux
blanc



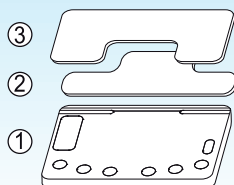
9

miettes

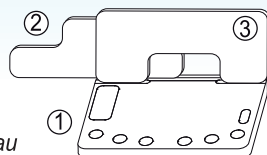


1

trésor



Montage
du
décor



Placer les pièces 2 et 3
dans la rainure du plateau

Préparatifs :

Ouvrir la boîte et monter le décor du jeu en plaçant l'ogre sur la pierre la plus à gauche. Sortir tous les pions du garde-manger de l'ogre sauf Tipoucet qui restera dedans jusqu'à ce qu'il soit délivré.

But du jeu :

Tipoucet est un jeu collaboratif. Tous les joueurs partagent le même objectif : libérer Tipoucet et mettre en sécurité tous les enfants dans la chaumière. Les joueurs n'ont pas de pions attribués car ils jouent en équipe. Ils gagnent ou perdent collectivement contre l'ogre.

En cours de partie :

- les enfants découvrent des miettes de pain et des cailloux blanc que Tipoucet a déposé pour leur indiquer des raccourcis dans la forêt,
- les corbeaux mangent les miettes de pain,
- l'ogre avance lentement vers les bottes de 7 lieues puis les enfle pour capturer les enfants égarés dans la forêt.



Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence en lançant les 2 dés et effectue les actions liées au résultat du jet dans l'ordre qui l'arrange le plus. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche, et ainsi de suite...

Si le résultat du dé indique :



CHIFFRE : Déplacez un pion enfant d'un nombre de cases égal ou inférieur à celui indiqué sur le dé (voir déplacements autorisés).



MIETTES DE PAIN : L'enfant découvre un raccourci signalé par une miette de pain. Placez un pion miette sur un rond blanc. Attention les miettes de pain peuvent se faire manger par les corbeaux.



CAILLOU : L'enfant découvre un raccourci signalé par un caillou blanc. Placez un pion caillou sur un rond blanc.



CORBEAUX : Une nuée de corbeaux picore toutes les miettes de pain de la forêt. Enlevez tous les pions miettes du plateau à l'exception de ceux posés sous un enfant.



OGRE : L'ogre avance de une dalle en direction des bottes de sept lieues. On fait glisser le décor du fond pour que les dalles du décor correspondent avec celles du plateau.

Quand l'ogre arrive sur la dernière dalle

On ne déplace pas les enfants. Le dé qui indique les chiffres sert à savoir quel parcours l'ogre va faire. Il attrape tous les enfants placés sur les dalles marquées d'un chiffre égal ou inférieur à celui du dé et les enferme dans son garde-manger (placez y les pions capturés). Puis l'ogre repart à sa position de départ à gauche.

Exemple :

Le lancer du dé indique 2. L'ogre ne parcourt que les cases marquées d'un 1 ou d'un 2 (voir pointillés rouges du schéma ci-contre). Seuls les enfants se trouvant sur ces cases sont placés dans le garde-manger.

Les déplacements :

Déplacements autorisés :



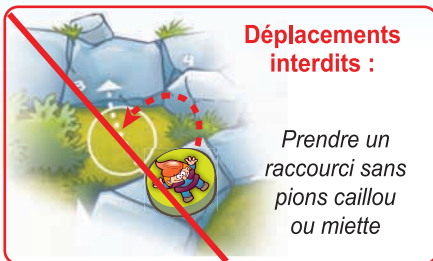
Avancer sur le chemin en pierres



Être à plusieurs sur une pierre, une miette ou un caillou blanc



Avancer sur un caillou blanc ou une miette



Déplacements interdits :

Prendre un raccourci sans pions caillou ou miette



Garde-manger de l'ogre



LIBÉRER LES PRISONNIERS !

Pour délivrer un enfant prisonnier, il faut d'abord ouvrir la grille du garde-manger. On amène un autre enfant sur la case marquée d'une clé noire (près de la manivelle) et les prisonniers pourront sortir comme lors d'un déplacement normal.

À LA CHAUMIÈRE

Un enfant qui arrive à la chaumière est sauvé. Mais il ne peut plus retourner dans la forêt pour délivrer d'autres enfants prisonniers.

VICTOIRE !

Quand les sept enfants sont en sécurité dans la chaumière, la partie s'arrête et tout le monde a gagné.

PERDU...

L'ogre gagne la partie quand il reste un ou plusieurs enfants prisonniers dans le garde-manger et plus personne sur le plateau pour les délivrer.



Variantes :

VOLER LE TRÉSOR DE L'OGRE !

L'ogre possède un grand coffre contenant un plein sac d'or. Seul Tipoucet est assez habile pour l'ouvrir. Pour cela, il faut l'amener sur la case marquée d'une étoile. On place alors le pion sac d'or sur le pion Tipoucet et on déplace les deux en même temps. L'ogre sans son trésor est beaucoup plus énervé et fait automatiquement le score de 4 quand il enfille ses bottes.



AUTRES IDÉES...

N'hésitez pas à modifier les règles ou à inventer les vôtres...

Quelques exemples :

- L'oiseau ramasse les miettes mais capture aussi les enfants qui sont placés dessus.
- Quand le dé indique "ogre", tous les enfants placés sur les cases ayant le même chiffre que le second dé sont faits prisonniers.
- Les enfants peuvent faire reculer l'ogre en l'appelant depuis la case étoile.



©2011 Vermicelle Éditions - Concept et illustrations : William Aubert
32 route de Méménil - 88600 FONTENAY - contact@jouet-bois.com

www.jouet-bois.com

