

# Tipoucet

*sort sa botte secrète...*

**S**l'était une fois sept enfants qui s'étaient aventurés dans une sombre forêt pour y cueillir des champignons. Trop absorbés par leur cueillette, ils ne virent pas la nuit tomber et s'égarèrent sur le domaine d'un méchant ogre affamé.

Heureusement, Tipoucet, le cadet de la famille, avait pensé à semer des cailloux blancs et des miettes de pain pour retrouver plus facilement son chemin.

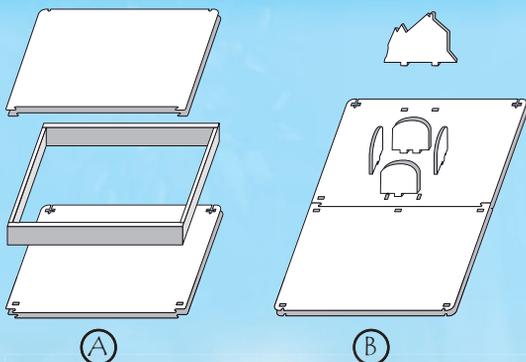
Alors que l'ogre rôde et surveille jalousement ses trésors, les pauvres petits vont tenter de l'éviter pour rentrer à la chaumière...



## MISE EN PLACE

(A) Ouvrir la boîte, sortir les pièces et mettre le cadre en bois de côté. Assembler les 2 parties du plateau comme un puzzle.

(B) Monter le décor du jeu en encastrant la chaumière à l'extrémité du plateau et les 4 parties de la grotte de l'ogre dans les encoches au centre.



Placer l'ogre, sur la case clé (K) devant sa grotte, en l'orientant vers la gauche en direction de la rivière.



Placer les 6 pions trésor sur les croix rouge (X) du parcours.



Placer les 7 enfants sur les ronds barrés en bas du plateau. (E)



Placer les pions "miette de pain" et "caillou blanc" à l'extérieur du plateau. En cours de partie, ils seront placés sur les ronds noirs pour signaler un raccourci aux enfants.



Le dé violet indiquera les actions de l'ogre à chaque tour.

Le dé bois permettra de définir les événements qui surviennent à chaque tour.



## BUT DU JEU

Tipoucet est un jeu coopératif. Tous les joueurs partagent le même objectif : mettre en sécurité les 7 enfants dans la chaumière en les amenant sur le rond marqué d'une étoile. ★

L'objectif secondaire est de s'emparer des trésors que l'ogre a caché dans la forêt.

**Les joueurs n'ont pas de pions attribués car ils jouent en équipe. Ils gagnent ou perdent collectivement contre l'ogre.**

## COMMENT JOUER

Le plus jeune joueur commence...

Les joueurs lancent, à tour de rôle, les 2 dés en même temps. Ils effectuent les actions indiquées par ceux-ci en commençant toujours par celles du dé violet. Puis ils effectuent celles du dé bois.

Enfin, ils répartissent 4 points de déplacement sur un ou plusieurs enfants en les avançant sur le chemin (sur les ronds blanc d'une ligne pleine) ou sur les raccourcis déjà "signalés" par un pion "miettes de pain" ou "caillou" (sur les ronds noir des lignes pointillées).

Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les points de déplacement à son tour.

Les enfants peuvent être à plusieurs sur une même case. Ils peuvent se doubler entre eux en passant par dessus, mais ils ne peuvent pas doubler ou croiser l'ogre.

## VOLER LES TRÉSORS DE L'OGRE !

Quand un enfant passe sur une case rouge, il peut s'emparer du trésor placé sur la croix à côté. Cela ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire. On pose le trésor sur le pion et on le déplace avec.

## DÉ DE L'OGRE



**AVANCEZ L'OGRE** jusqu'au prochain rond rouge en respectant son orientation. L'ogre capture tous les enfants qui se trouvent sur son passage. Ils sont placés dans la grotte et pourront être délivrés par la suite (voir page suivante).

Une fois sur le rond rouge, l'ogre vérifie si le trésor est toujours en place. Si ce n'est pas le cas, l'ogre s'énervé... Relancez le dé violet et effectuez l'action indiquée. N'appliquez cette règle qu'une seule fois même si l'ogre devait trouver un nouveau trésor manquant.



### SNIF ! L'OGRE UTILISE SON FLAIR

Tout enfant situé à 2 cases ou moins est capturé et placé dans la grotte. Cette règle est valable même pour les enfants placés sur les raccourcis.



### L'OGRE FAIT DEMI-TOUR

On change l'orientation de l'ogre en lui faisant faire demi-tour.



### L'OGRE RENTRE A LA MAISON

Il est instantanément placé sur sa position de départ, , orienté vers la rivière. Si à ce moment un enfant se trouve sur cette case il est aussitôt capturé.



## LIBÉRER LES PRISONNIERS

Pour délivrer un enfant prisonnier, il faut qu'un autre enfant se place sur la case "clé". Les prisonniers pourront sortir tant qu'il restera sur cette case et qu'il reste des points de déplacement. Chaque enfant délivré utilise un point de déplacement quand il sort.



## À LA CHAUMIÈRE

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

## LA MAIN DANS LE SAC !

Quand un enfant est capturé avec un trésor, il est placé dans la grotte. Par contre, son trésor est sorti du jeu définitivement.

## VICTOIRE !

Quand les sept enfants sont en sécurité dans la chaumière, la partie s'arrête et tout le monde a gagné (sauf l'ogre !).

### Pas de trésor

De justesse, mais vous êtes sains et saufs, c'est le principal !

### 1 ou 2 trésors

Bien ! Vous avez de quoi fêter la victoire.

### 3 ou 4 trésors

Pas mal du tout ! Cet or vous sera bien utile dans un avenir proche.

### 5 trésors

Excellent ! Vous voilà riche, votre avenir et celui de votre famille est assuré.

### 6 trésors

Jackpot !!! Tout le royaume est à vous !

## DÉ DES ÉVÉNEMENTS



**POSEZ UNE MIETTE DE PAIN** sur un rond noir. Cela signale un raccourci qui pourra être emprunté par les enfants. Attention, les miettes de pain peuvent se faire manger par les corbeaux.



**POSEZ UN CAILLOU** sur un rond noir ou remplacer une miette de pain par un caillou. Cela signale un raccourci qui pourra être emprunté par les enfants.



**ENLEVEZ TOUTES LES MIETTES DE PAIN** du plateau. Une nuée de corbeaux picore toutes les miettes de pain de la forêt sauf celles sur lesquelles des enfants sont placés.



**SUPER SPRINT !** Bénéficiez de deux fois plus de déplacement, soit 8 à répartir normalement sur un ou plusieurs enfants.

## PERDU...

L'ogre gagne la partie quand il reste un ou plusieurs enfants prisonniers dans la grotte, et qu'il n'y plus personne sur le plateau qui puisse les délivrer.

## SENS DE L'OGRE AU DÉPART

