

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Cariboooh !

Un jeu de Hermann Huber (1999)

Pour 2 joueurs à partir de 8 ans

Contenu :

- 2 caribous (1 beige & 1 brun)
- 2 morceaux de rive (1 beige & 1 brune)
- 6 troncs d'arbres
- 8 pieds en caoutchouc autocollants
- 1 règle de jeu

Deux caribous se trouvent face à face sur les rives opposées d'une rivière. Chacun veut atteindre l'autre rive. Afin de traverser la rivière, tout en gardant leurs sabots au sec, chaque caribou dispose de troncs d'arbres, qui lui permettent de garder, avec un peu de chance, son équilibre. Les joueurs, par des pichenettes sur les troncs, vont faire progresser leur caribou. Le vainqueur est celui qui permet à son caribou d'atteindre l'autre rive en premier.

Préparation du jeu

Les deux joueurs se font face autour d'une table lisse. L'un des joueurs prend les pièces beiges, l'autre les pièces brunes. Chaque joueur fixe sur son morceau de rive 4 pieds en caoutchouc, afin d'éviter que les rives ne glissent pendant la partie. Chaque joueur pose son morceau de rive devant lui sur la table. Plus l'écart entre les deux rives est grand, plus la durée de la partie sera importante.

Nous vous recommandons un écart de **50 cm**.

Chaque caribou est posé sur la rive de sa couleur. Sur chaque rive sont posés, en rang, 3 troncs.

Les joueurs se mettent d'accord pour savoir si chacun peut se lever et aller du côté de son adversaire pour donner les pichenettes aux troncs.

Déroulement du jeu

Faire avancer les troncs

Le joueur le plus jeune commence, en donnant avec ses doigts une pichenette à l'un des trois troncs qui se trouvent sur sa rive. Le but est de le rapprocher suffisamment de sa rive pour que le caribou puisse l'atteindre avec ses sabots avants. Ensuite c'est le tour de l'autre joueur qui a le droit de donner deux pichenettes. À partir de ce moment, chaque joueur a droit à **2 déplacements**. On a le droit de faire avancer deux fois le même tronc, ou deux troncs différents.

Lors des premiers tours, les joueurs doivent faire avancer leurs propres troncs. Dès que chaque tronc a été bougé au moins une fois, le joueur peut déplacer n'importe quel tronc **y compris ceux de son adversaire**, à condition bien sûr qu'aucun caribou ne s'y trouve.

Déplacement des caribous

Avant, pendant et après chaque mouvement d'un tronc, le joueur dont c'est le tour peut déplacer son caribou autant de fois qu'il le souhaite d'un tronc à l'autre. Lors de son premier déplacement, l'élan doit passer de sa rive sur un tronc avec ses sabots avants. Lors de son dernier déplacement, il doit poser ses sabots avants sur la rive opposée.

Un caribou tombe

Si un joueur fait tomber son caribou ou celui de son adversaire, ou touche la table avec des sabots, alors il doit arrêter immédiatement son déplacement et l'élan fautif est remis dans sa position antérieure. De plus, le joueur adverse a droit à 3 pichenettes au prochain tour.

Un tronc glisse de la table

Si un joueur par une pichenette trop vigoureuse fait tomber un tronc de la table, son tour prend fin immédiatement et son adversaire à encore droit à 3 pichenettes. Le tronc tombé au sol est posé à droite de la rive du joueur responsable de la chute.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur atteint la rive opposée, en y posant les sabots avants de son caribou, il gagne la partie.

Règles additionnelles

Si vous voulez jouer plusieurs parties à la suite, il est possible de tenir un décompte des points. Dans ce cas, faites jouer le second caribou jusqu'à ce qu'il atteigne la rive à son tour. Pour chaque pichenette supplémentaire, le vainqueur de la manche marque un point. Celui qui après plusieurs parties a le plus grand nombre de points est le vainqueur.

L'auteur

Hermann Huber est né en Autriche et vit actuellement à la périphérie de Vienne. Mathématicien de formation, il consacre le reste de son temps à ses deux passions, la peinture et la création de jeux. Ces dernières années, il a publié un certain nombre de jeux drôles et simples, destinés aux enfants et à toute la famille. Parmi ses créations, une a figuré sur la liste des jeux de l'année 1999.