

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 ★★★ modulable 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



CONTEXTE : Ti'Panda et les autres bébés Pandas se sont enfoncés au plus profond de la forêt de bambous à la recherche des meilleures pousses dont ils raffolent. Le soir va bientôt tomber et maman Panda doit regrouper tous ses petits.

BUT DU JEU : Les joueurs vont inspecter toutes les parcelles de la forêt multicolore qui se compose de 4 parties différentes (la forêt bleue, la forêt rouge, la forêt jaune et la forêt verte), à la recherche des bébés Pandas. À la fin du jeu, les joueurs marqueront des points s'ils ont été les plus performants pour fouiller une forêt de couleur ou pour récupérer un maximum de bébés Pandas.

DESCRIPTION DES PARCELLES DE FORÊT : La forêt multicolore est divisée en 60 parcelles. Ces 60 parcelles se répartissent équitablement en 15 parcelles de forêt bleue, 15 parcelles de forêt rouge, 15 parcelles de forêt jaune et 15 parcelles de forêt verte. Chaque une de ces parcelles est numérotée de 1 à 14 plus une parcelle joker.



1

2

3

4

Dans chaque forêt de couleur, 4 parcelles et le joker comportent un bébé Panda et la parcelle n°10 contient à la fois maman Panda et son bébé. (Pour mieux les identifier, toutes ces parcelles ont 1 silhouette de panda dessinée dans le coin supérieur droit. Les parcelles n°10 ont 2 silhouettes car elles comptent pour 2 pandas.)

INSTALLATION DU JEU : les parcelles sont mélangées puis regroupées en petits tas, face cachée. Les petits tas sont alignés au centre de la table. En commençant par le plus jeune et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chacun des joueurs prend 3 parcelles au sommet des tas, qu'il dispose devant lui face visible. S'il récupère des parcelles de même couleur, il les classe en les superposant du plus petit numéro jusqu'au plus gros.

La parcelle Joker prend la valeur «0» si elle se situe en première position de la pile ou la valeur de la parcelle sur laquelle elle est posée. On retourne ensuite face visible 2 parcelles qui sont mises en jeu au centre de la table.

La partie peut débuter.

Sissi : pioche 3 parcelles de couleurs différentes et crée 3 piles



Océanne : choisit d'empiler son 7 jaune sur le 5 jaune.



Doryan : choisit d'empiler son joker bleu sur le 6 bleu.



Ce jeu comprend un système de règles évolutives, de la plus simple à la plus complexe, qui vous permettra d'adapter le niveau de jeu à l'âge des joueurs et à leur connaissance du jeu. Vous pourrez ainsi pratiquer «Ti'Panda et la forêt de bambous» de nombreuses années en suivant l'évolution de vos enfants.

RÈGLE GÉNÉRALE D'EMPILEMENT : on ne peut superposer que des parcelles de même couleur, du plus petit numéro jusqu'au plus gros. Les numéros n'ont pas besoin de se suivre exactement.

RÈGLE N°1: JE DÉCOUVRE LA FORÊT DE BAMBOUS

Le joueur le plus jeune est le premier à jouer, puis c'est à son voisin de gauche et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU : À son tour, le joueur révèle une troisième parcelle choisie parmi les parcelles situées sur le dessus des tas. Il choisit ensuite une parcelle parmi les 3 révélées au centre de la table et l'incorpore à son jeu.

S'il récupère une parcelle d'une couleur qu'il possède déjà, il peut la superposer sur une parcelle ou une pile de parcelles de cette couleur dont la valeur est inférieure. Sinon, il la pose à côté de ses autres parcelles et forme la base d'une nouvelle pile.

rappel : une parcelle Joker prend la valeur «0» si elle se situe à la base d'une pile ou la valeur de la parcelle sur laquelle elle est posée.

Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les parcelles aient été attribuées.

Sissi : choisit la parcelle 8 rouge.



Océanne : choisit la parcelle 2 jaune. Le 2 jaune ne peut pas s'empiler sur le 7 jaune. Océanne doit créer une nouvelle pile jaune.



Doryan : choisit la parcelle 7 bleue.



DÉCOMPTE DES POINTS marqués par chacun des joueurs :

Les joueurs marquent des points s'ils ont exploré profondément chacune des forêts de couleur ou s'ils ont récupéré le plus grand nombre de bébés Pandas.

- En fin de partie, tous les joueurs comparent la hauteur de leur pile la plus haute de parcelles rouges.

Le (ou les) joueur qui possède la pile la plus haute (c'est-à-dire celle qui comporte le plus de parcelles) marque 3 pts.

On fait de même avec les piles verte, bleue et jaune.

- On compte ensuite le nombre de silhouettes de pandas qui figurent sur les parcelles récupérées par chacun des joueurs. Attention, les parcelles n°10 qui regroupent maman panda et son bébé comptent pour 2 silhouettes !

Le (ou les) joueurs qui a récupéré le plus de Pandas marque 5 points supplémentaires.

Le VAINQUEUR de la partie est le joueur dont le total de points marqués est le plus élevé.

RÈGLE N°2: J'EXPLORE LA FORÊT DE BAMBOUS

Le joueur le plus jeune est le premier à jouer, puis c'est à son voisin de gauche et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU : À son tour, le joueur choisit :

- soit de révéler une troisième parcelle choisie parmi les parcelles situées sur le dessus des tas. Il choisit ensuite une parcelle parmi les 3 révélées au centre de la table et l'incorpore à son jeu.

S'il récupère une parcelle d'une couleur qu'il possède déjà, il peut la superposer sur une parcelle ou une pile de parcelles de cette couleur dont la valeur est inférieure. Sinon, il la pose à côté de ses autres parcelles et forme la base d'une nouvelle pile.

rappel : une parcelle Joker prend la valeur «0» si elle se situe à la base d'une pile ou la valeur de la parcelle sur laquelle elle est posée.

- soit de recombinaison une parcelle (ou une pile de parcelles) déjà posée devant lui, en superposant une parcelle (ou une pile de parcelles) sur une autre parcelle (ou pile de parcelles) de même couleur, pourvu que la pile nouvellement formée respecte l'ordre d'empilement du plus petit numéro jusqu'au plus gros. Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les parcelles aient été attribuées.

5

Océanne :



EXEMPLE 1 : Plutôt que de prendre une nouvelle parcelle, Océanne choisit de les recombinaison en empilant la pile formée par les 5 et 7 jaunes sur le 2 jaune. Elle forme ainsi une pile de 3 parcelles de forêt jaune !



EXEMPLE 2 : Si à la place du 2 jaune, elle avait eu la parcelle 6 jaune, elle n'aurait pas pu empiler la pile composée du 5 et du 7 jaune.

DÉCOMPTÉ DES POINTS et détermination du VAINQUEUR identiques à la règle n°1.

RÈGLE N°3 -LA FORÊT MULTICOLORE

Idem RÈGLE N°2 sauf qu'avant de terminer son tour, le joueur doit attribuer les deux parcelles révélées au centre de la table, l'une à son voisin de gauche et l'autre à son voisin de droite, qui les intègrent à leur jeu en suivant les règles habituelles.

Le joueur conclue son tour de jeu en révélant 2 nouvelles parcelles avant de passer la main au joueur suivant.

Le jeu se déroule ainsi tant qu'il reste au moins 3 parcelles à attribuer.

6

Dans le cas contraire, le jeu s'arrête immédiatement et les parcelles restantes ne sont pas attribuées.

DÉCOMPTÉ DES POINTS ET DÉTERMINATION DU VAINQUEUR :

- En fin de partie, tous les joueurs comparent la hauteur de leur pile la plus haute de parcelles rouges.

Le (ou les) joueur qui possède la pile la plus haute marque 3 pts.

Le (ou les) joueur qui possède la deuxième pile la plus haute marque 1 pt (ou 0 pt si plusieurs joueurs ont marqué 3 pts).

On fait de même avec les piles verte, bleue et jaune.

- On compte ensuite le nombre de bébés Pandas qui figurent dans les parcelles récupérées par chacun des joueurs.

Attention, les tuiles n°10 qui regroupent maman Panda et son bébé comptent double !

Le (ou les) joueurs qui a récupéré le plus de Pandas marque 5 points supplémentaires.

Parmi les autres joueurs, celui (ou ceux) qui a récupéré le plus de Pandas marque 3 points supplémentaires (ou 0 pt si plusieurs joueurs ont marqué 5 pts).

Le VAINQUEUR de la partie est le joueur dont le total de points marqués est le plus élevé.

En cas d'égalité, c'est parmi les joueurs à égalité, celui qui a récupéré le plus de parcelles n°10, puis celui qui a réalisé la pile la plus haute, puis celui qui a récupéré le moins de parcelles.

Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : David Cochard
Maquette : Sweet Studio.

© Sweet November 2011
www.jeuxsweetnovember.com

Ti'Panda et la forêt de bambous est édité dans la collection Ti'Panda par



14 rue de l'aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines - France
Conservez ces coordonnées.

TI'PANDA ET LA FORÊT DE BAMBOUS



3 à 6 joueurs

6 à 99 ans

7