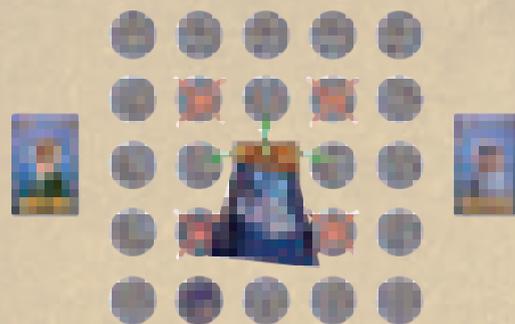


VERSION TACTIQUE

Tu n'as plus besoin de l'os. La première action se déroule de la même manière que dans la version classique. En revanche, pour la deuxième action, tu dois déplacer la figurine *John BULLDOG* d'une seule tuile (une *plaque d'égout*, le *paillason* ou un *trésor*) à côté de celle sur laquelle il se trouve : **en haut, en bas, à gauche ou à droite**. **Il ne peut se déplacer ni en diagonale, ni sur la tuile où il se trouvait au tour précédent (le verso de la figurine de John BULLDOG est alors mis dos à la dernière tuile occupée).**



A l'issue des deux actions, c'est au tour du détective suivant. Dans cette version, La partie s'arrête lorsque **l'ensemble des trésors est remporté** ou lorsque **tu ne peux pas entrer dans les souterrains et en sortir sans être vu par John BULLDOG**. Ce dernier critère est important pour conclure des parties plus longues ou qui peuvent te sembler bloquée ! Sois le plus stratège possible !

VERSION COOPÉRATIVE (1 À 4 JOUEURS)

Les détectives décident d'unir leurs forces pour récupérer le butin.

Tu vas jouer seul ou en équipe. Le but est de ramener le maximum de *trésors*. L'équipe perd **si tu dévoiles une tuile trésor surveillée par John BULLDOG**. Le déplacement de ce dernier se fait comme dans la version classique. Les *loupes* ne peuvent pas être utilisées dans cette version.

La partie s'arrête soit :

- Lorsque **l'ensemble des trésors est remporté**. Bravo, tous les trésors sont retrouvés grâce aux détectives !

- Lorsque **la figurine John BULLDOG atteint l'os**. Il faut alors compter les *trésors*. Prêt à faire mieux lors de la prochaine partie ?

- Lorsqu'**une tuile trésor surveillée par John BULLDOG est dévoilée**. Aïe ! C'est perdu ! Essaie une nouvelle fois ! **5**

Poursuis les Aventures de TIGABLOO dans le prochain jeu :

4 CLANS

NEW DOG CITY est un jeu de Julien LECOEUR, illustré par Florence BOURGES.

Design graphique réalisé par Raphaël LEDORMEUR.

Site internet réalisé par Gatien LEDORMEUR.

«Tigabloo's Theme» composé, arrangé et réalisé par Guillaume DEFRADAT.

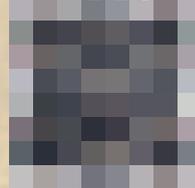
Vidéos captées et montées par DRANSEPROD.

TIGABLOO est une marque déposée.

TIGABLOO SAS 36 avenue du 6 juin 14000 CAEN

www.tigabloo.com

VIDEO



MATÉRIEL

1 courrier, 1 figurine *John BULLDOG* et son socle, 24 tuiles *plaques d'égout* au recto / 24 *trésors* (12 paires) au verso, 1 tuile *paillason*, 1 os, 4 cartes *détective*, 4 tuiles *loupe*, et 4 aides de jeu.

Avant de commencer ta première partie et de lire ces règles, ouvre l'enveloppe et découvre le contenu du courrier destiné à *TIGABLOO* !

PRINCIPE ET BUT DU JEU (2 À 4 JOUEURS)

Tu incarnes l'un des détectives missionnés. Tu vas entrer et sortir des souterrains en essayant de récupérer des trésors sans être repéré par *John BULLDOG*.

Celui ou celle qui a le plus de points après le décompte est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

1) Mélange les tuiles *plaques d'égout*. Place le *paillason* au centre de la table puis les *plaques d'égout* pour former un carré de 5 par 5 comme indiqué sur l'illustration ci-contre. Laisse suffisamment d'espace entre les tuiles *plaque d'égout*.

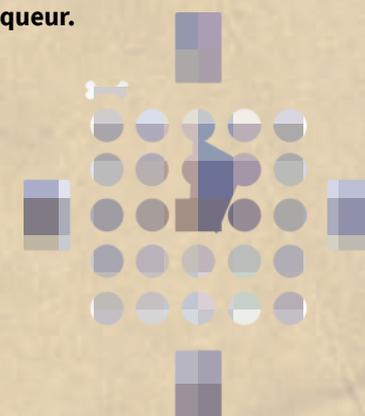
2) Installe la figurine *John BULLDOG* sur le *paillason*.

3) Place l'os au dessus de la *plaque d'égout* située en haut à gauche (voir l'illustration).

4) Chaque joueur choisit sa carte *détective*, en la mettant sur la face au fond bleu, et prend une tuile *loupe*. Tu peux prendre une aide de jeu en veillant à **l'orienter dans le même sens que l'aire de jeu, avec l'os au même endroit !**

Celui ou celle parmi vous qui a la plus longue mèche de cheveux joue en premier, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

6 Conseil : lors de ta première partie, regarde tous les trésors et effectue la ronde de *John BULLDOG* avec ton doigt. **1**



TOUR DE JEU

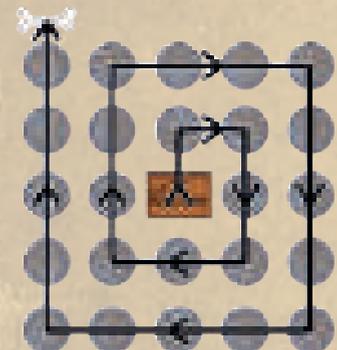
À ton tour de jeu, tu dois effectuer les **deux actions suivantes** dans cet ordre :

Action 1 : la recherche de trésors dans les souterrains

Retourne une première tuile *plaque d'égout* pour entrer dans les souterrains, puis une seconde pour en sortir. Les *trésors* dévoilés doivent être bien visibles de tous. Mais attention à ne pas dévoiler ceux qui sont **surveillés** par *John BULLDOG* (voir plus bas l'encadré la **surveillance de John BULLDOG**) !

• Lorsque les *trésors* sont **strictement identiques (même type de trésor et même valeur)**, c'est gagné ! Tu les laisses alors visibles jusqu'à la fin de la partie. Tourne-les afin d'avoir l'échelle dans ta direction pour montrer qu'ils t'appartiennent. Tu remportes ainsi ces *trésors* pour le **décompte** à la fin de la partie.

• Lorsque les *trésors* sont **différents** (même s'ils sont du même type), c'est perdu ! Tu retournes alors ces tuiles sur la face *plaque d'égout*.



Action 2 : le déplacement de John BULLDOG

Déplace la figurine *John BULLDOG* sur la prochaine tuile (*plaque d'égout* ou *trésor*) de sa ronde en « escargot », comme indiqué sur l'aide de jeu (ci-contre avec les flèches noires).

2

La surveillance de John BULLDOG

A chaque tour, **John BULLDOG surveille 9 tuiles** : celle sur laquelle il se situe, les 4 sur la même ligne et les 4 sur la même colonne. A chaque tour, ces tuiles surveillées sont différentes puisque *John BULLDOG* se déplace.

Si, par erreur, tu retournes une tuile trésor **surveillée par John BULLDOG, un autre détective peut le signaler s'il le voit**. Aïe ! Tu vas passer un mauvais quart d'heure avec lui : il t'empêche de gagner un trésor à ce tour !

Tu dois alors replacer la ou les tuiles retournées à ce tour sur la face plaque d'égout, même si elles dévoilent des trésors identiques !



Et cela a d'autres conséquences :

- Si cela t'arrive alors que ta carte détective est sur la face bleue, **tu la retournes sur la face rouge : tu as une bosse ! BULLDOG ne t'a pas raté !**

- Si cela t'arrive et que ta carte détective est déjà sur la face rouge et que tu as gagné au moins un trésor, alors **tu perds un trésor gagné plus tôt dans la partie (une paire de plus basse valeur) !** Retourne ainsi cette paire sur la face *plaque d'égouts*. Ensuite, remets ta carte *détective* sur la face bleue.

- Si cela t'arrive et que ta carte détective est sur la face rouge et que tu n'as pas encore gagné de trésor, ta carte *détective* reste sur la face rouge.

Puis, tu effectues la deuxième action. On passe alors au tour du joueur suivant.

3

TUILES LOUPE

Une seule fois au cours de la partie et pendant ton tour, tu peux utiliser ta tuile *loupe* : regarde discrètement le trésor caché sous une *plaque d'égout* sans montrer le trésor aux autres détectives ! Une fois utilisée, la *loupe* est placée sur la face avec la croix : tu ne peux plus l'utiliser. La surveillance de *John BULLDOG* s'applique aussi dans ce cas !



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête soit :

- Lorsque **l'ensemble des trésors est remporté**.
- Lorsque **John BULLDOG atteint l'os**.
- Lorsque **tu ne peux pas entrer dans les souterrains et en sortir sans être vu par John BULLDOG**. Cela signifie qu'il reste 0 ou 1 tuile *plaque d'égout* qui n'est pas surveillée par *John BULLDOG* (voir illustration ci-contre).

Remarque : si les autres tuiles sont des *trésors* remportés lors des tours précédents, ces tuiles ne sont pas considérées comme des *plaques d'égout*.

Il faut alors **compter les trésors**.

DÉCOMPTE DES TRÉSORS

Superpose tes *trésors* identiques remportés au cours de la partie pour reformer les paires. Compte tes *trésors*, comme dans l'exemple. Celui ou celle qui en compte le plus est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, celui ou celle qui a le plus de tuiles trésors l'emporte.

S'il y a encore égalité, ces détectives sont vainqueurs ex aequo.

CONCLUSION

TIGABLOO a réussi sa mission en trouvant les trésors, qui seraient arrivés par de sombres containers. Le Tigre à la Mèche Bleue a aussi trouvé une étrange carte de visite sous le paillason de John BULLDOG. Que cela signifie-t-il ?



4