



Contenu du jeu : 4 plateaux (cuisine, salon, chambre, jardin), 36 jetons « objet » (9 par plateau), 1 pion « famille », 1 sac.



Au voleur ! Au petit matin, la famille découvre que des chenapans ont dérobé certains objets de la maison. Saurez-vous retrouver quels sont les objets manquants ?

Principe : Tapikekoi est un jeu de mémoire. Tour à tour, un joueur jouera le rôle de la famille, les autres joueront des voleurs. Pendant que la famille est endormie, les voleurs vont dérober 1 ou plusieurs objet(s) sur les plateaux. Charge au joueur « famille » de retrouver quels sont les objets manquants.

Mise en place :

Placer les 4 plateaux au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent bien les voir.

Placer tous les jetons « objet » dans le sac. Piocher au hasard 12 jetons et les répartir sur chaque plateau. Les objets appartiennent à un plateau en particulier : ils ont la même couleur que le contour du plateau auquel ils se réfèrent.

N.B.1 : Avant de démarrer la partie, il est conseillé de regarder tous ensemble les différents jetons « objet » et de se mettre d'accord sur leur désignation.



Déroulement du jeu :

Le joueur le plus âgé est désigné joueur « famille » pour ce 1er tour, puis ce rôle tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend le pion « famille » devant lui.

C'est la nuit, le joueur « famille » ferme les yeux et compte jusqu'à 10 à haute voix. Pendant ce temps, les autres joueurs prennent des objets où ils veulent dans la maison. Ils cachent le ou les objet(s) pris dans leur main.

- À 2 joueurs : le voleur doit prendre 4 objets
- À 3 joueurs : les voleurs doivent prendre 2 objets chacun
- À 4 joueurs : les voleurs doivent prendre 1 objet chacun

Dès qu'il a fini de compter jusqu'à 10, le joueur « famille » ouvre les yeux et va inspecter la maison.

Il désigne chaque plateau et signale le ou les objet(s) qui ont disparu.

S'il trouve un objet manquant, il gagne le jeton volé qu'il place devant lui, face visible.

Le joueur « famille » continue d'inspecter ainsi la maison. Son tour s'arrête quand : - il a récupéré tous les objets volés pendant la nuit,
 - il commet une erreur (annonce un objet non volé ou se trompe de plateau pour un objet),
 - il abandonne ses recherches parce qu'il ne se souvient plus des objets qui ont disparu.

À la fin du tour, les joueurs « voleurs » qui ont toujours un ou plusieurs jeton(s) en main, les gagnent et les placent devant eux, face visible.

Un nouveau joueur devient le joueur « famille ». Il pioche 4 nouveaux jetons dans le sac, qu'il place sur les plateaux correspondants, il prend le pion famille et un nouveau tour de jeu démarre.

***N.B.2 :** Afin de faciliter la mémorisation des jetons, il suffit de les ranger à leur place sur les plateaux, comme pour meubler les pièces !*

Fin du jeu :

La partie se termine quand il n'y a plus d'objets à placer dans la maison au moment de commencer un nouveau tour de jeu.

Le joueur qui possède le plus d'objets est le vainqueur.

Variante pour les experts : « La maison sens dessus dessous ! »

Les jetons « objet » sont placés sur n'importe quel plateau sans tenir compte de leur couleur.

Un jeu de Romaric Galonnier et Laurent Toulouse.