

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PASSION TRIBUNES

## 1. BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à constituer un « TIFO » complet. Un TIFO est composé des 5 cartes suivantes : CAPO, ÉCHARPE, VOILE GÉANTE, 2 MATS, FUMI.

La deuxième façon de gagner est lorsque l'on arrive à la fin de la 2ème pioche (jusqu'à 4 joueurs, 3ème pioche pour 5 ou 6 joueurs) et que personne n'a posé de TIFO complet : on compte alors les points en fonction de l'échelle suivante (on ne compte que les cartes étalées) : CAPO = 2, ÉCHARPE = 2, 2 MATS = 3, VOILE GÉANTE = 3, FUMIS = 5.

## 2. COMPOSITION DU JEU

Le jeu comporte 86 cartes qui se composent de :

- 20 cartes TIFO : 4 cartes CAPO, ÉCHARPE, VOILE GÉANTE, 2 MATS, FUMIS
- 21 cartes d'attaque, pour bloquer ou ralentir un joueur adverse dans la constitution de son TIFO :  
1 carte INTERDIT DE STADE, 4 cartes GRÈVE, CONTRÔLE D'IDENTITÉ, BASTON (cartes bloquantes), FUMIS INTERDITS, LOCAUX FERMES (cartes semi bloquantes)
- 39 cartes de parade, pour repousser une attaque et continuer à jouer et constituer son TIFO :
  - 3 cartes AVOCAT
  - 20 cartes MEDIATION
  - 8 cartes CARTE D IDENTITE et CRS
  - 4 cartes spéciales OLA !
  - 2 cartes spéciales MASTRE.

Le jeu s'adresse à des joueurs à partir de 8 ans et pour 2 à 6 joueurs. Une partie dure environ 20 min.

## 3. DEROULEMENT DU JEU

On isole d'abord la carte « Interdit de stade ». Après avoir mélangé et coupé les cartes, on glisse la carte « Interdit de Stade » vers la fin de la pioche, puis on distribue 8 cartes à chaque participant. Les cartes restantes sont posées au milieu, face cachée. C'est « la pioche ». Le joueur à droite de celui qui a distribué commence par piocher une carte puis il pose une carte des 8 qu'il a alors en main. Ce principe sera suivi pendant tout le jeu : on pioche une carte et on en défausse une. Les seules exceptions à cette règle sont l'utilisation des cartes « OLA ! » et si l'on peut poser ou compléter définitivement son TIFO.

Le joueur a alors plusieurs possibilités, il peut :

- commencer à composer son tifo en posant une carte TIFO devant lui,
- attaquer un adversaire en posant une carte d'attaque devant lui
- rejeter une carte au milieu (se défausser), à côté de la pioche, face visible (variante : on peut décider avant la partie de masquer les cartes rejetées).

### A quoi servent les cartes d'attaque ?

- La carte INTERDIT DE STADE est la plus radicale : quand elle est opposée à un joueur, il ne peut plus continuer à jouer (perdu !), sauf s'il a dans son jeu une carte AVOCAT qu'il sortira lorsque ce sera son tour de jouer (si quand vient son tour de jouer il n'a toujours pas d'Avocat, même en venant de piocher, mais qu'il a une « Ola ! », il peut tenter dans un dernier espoir de trouver un Avocat chez un adversaire – voir plus bas). Un joueur qui a ainsi perdu remet toutes ses cartes (celles qu'il avait en main et celles qui sont étalées) dans la défausse.
- Les cartes GREVE, CONTROLE D'IDENTITE et BASTON sont des cartes bloquantes qui empêchent le

joueur attaqué de faire d'autres actions que rejeter une carte au milieu ou s'il en possède une de poser une carte de parade correspondante sur la carte d'attaque qu'on lui a opposé. Elles sont respectivement parées par les cartes MEDIATION, CARTE D'IDENTITE et CRS. La carte MASTRE peut remplacer n'importe laquelle de ces 3 cartes de parade.

- Les cartes LOCAUX FERMÉS empêchent le joueur de poser une des cartes de tifo. Idem pour les FUMIS INTERDITS, mais ça ne concerne que les FUMIS. De plus, pour la carte FUMIS INTERDITS, si elle est mise à un joueur qui a déjà posé son FUMIS, cette carte a quand même un effet : si la partie se termine sans un TIFO complété par un des joueurs, le joueur qui a un FUMIS mais n'a pas contré cette carte voit la valeur de son FUMIS réduit de 5 à 2 points !  
Il faut une carte MEDIATION (ou une carte MASTRE) pour débloquer ces cartes d'attaque.

Attention, un joueur ne peut se voir opposer que 2 cartes d'attaque en même temps. Ces cartes ne doivent pas être du même type (2 cartes bloquantes, par exemple).

### Quand parer ?

Le joueur attaqué doit parer quand c'est à son tour de jouer. S'il ne peut pas parer, ou s'il ne veut pas pour des raisons de stratégie, il doit jouer dans les limites imposées par l'interdiction.

Quand une attaque est parée, on place la carte parade sur l'attaque et on met les 2 cartes dans la défausse.

### Comment utiliser les cartes « OLA ! » ?

Les cartes OLA ! permettent soit de prendre une carte dans le jeu d'un adversaire, soit de prendre la dernière carte défaussée.

Quand on veut prendre la carte d'un adversaire, on défausse sa carte OLA ! en pointant le joueur à qui l'on veut prendre une carte. On choisit (au hasard) une carte dans son jeu et le joueur « dépouillé » pioche une carte pour retrouver un total de 8 cartes. Le joueur qui a pris une carte à son adversaire se retrouve alors avec 9 cartes et il en pose une à nouveau, comme s'il jouait normalement après avoir pioché.

Si la carte OLA ! est utilisée pour ramasser la dernière carte défaussée, un simple échange est alors fait avec cette carte, le joueur se retrouve alors avec 9 cartes et il en pose une à nouveau, comme s'il jouait normalement après avoir pioché.

Important : cette carte peut être utilisée même si on est arrêté par une attaque bloquante.

### Quand et comment poser son TIFO ?

Le TIFO peut-être soit posé carte par carte, au fur et à mesure, soit posé d'un seul coup, les 5 cartes d'un coup ou moins si celles posées suffisent à compléter celles déjà étalées. Le joueur qui opte pour cette stratégie peut le faire quand c'est à son tour de jouer, pas avant. Il dit, hurle ou chante « TIFOOO !!! » et pose d'un coup ses cartes. Il a alors gagné la partie.

### Bon jeu !

VARIANTE : au lieu de piocher 1 carte, le joueur en pioche 2, choisit celle qu'il conserve et défausse l'autre, en la laissant cachée. Cette défausse sera différente de la défausse constituée des cartes rejetées (et qui sont vues par tous) et sera mélangée avec elle lorsque la pioche sera épuisée. Cette variante permet un jeu plus stratégique, la pioche baissant plus vite et les cartes TIFO sortant moins rapidement (davantage de fins de parties « aux points »)