

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 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 7 000 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



Jouons avec les lutins

Défilé de mode chez les lutins

Règle du jeu

Matériel : huit cartes, six éléments de lutin, jetons pour compter les gains.

On dispose au centre de la table les six éléments, de sorte que tout le monde puisse les atteindre facilement. Les huit cartes sont placées en pile sur un côté, face cachée. Les neuf jetons sont placés de côté : ils forment la réserve.

On joue en manches successives qui permettent de gagner des jetons. Le premier à remporter trois manches gagne la partie.

Déroulement d'une manche

On bat les cartes et on en distribue une à trois joueurs, qui ne les regardent pas. On compte « un, deux, trois » et à trois, tous retournent devant eux, face visible, la carte qu'ils ont reçue. Il s'agit alors de trouver quel élément de lutin il faut attraper pour gagner la manche. Deux cas peuvent se présenter :

1. Si les trois lutins ont un élément en commun, c'est cet élément qu'il faut attraper.
2. Si aucun élément n'est commun aux trois lutins affichés, il y en a alors trois communs chacun à deux lutins. Deux de ces éléments sont présents sur les deux mêmes cartes. C'est alors le troisième élément qu'il faut attraper.

Exemples

Rangée du haut : les trois lutins ont tous les pieds rouges, il faut donc attraper les pieds rouges.

Rangée du bas : il y a deux bonnets verts, deux corps verts et deux pieds verts. Les deux bonnets verts et les deux pieds verts sont sur les mêmes cartes. Il faut donc attraper le corps vert.

Si dans la rangée du haut, le troisième lutin avait eu les pieds verts, on aurait eu deux bonnets verts, deux corps rouges et deux pieds rouges. Puisque les deux bonnets verts et les deux pieds rouges sont sur les deux mêmes lutins, il faut attraper le corps rouge.



Gain de la manche

Un joueur qui a attrapé un élément ne peut pas le reposer, même s'il s'aperçoit qu'il s'est trompé.

Le joueur qui a pris le bon élément gagne un jeton. Si au moins un autre joueur s'est trompé, le gagnant peut alors lui prendre un jeton déjà gagné, au lieu de le prendre à la réserve. Si plusieurs adversaires se sont trompés, il peut choisir à qui il prend un jeton (généralement celui qui en a le plus).