

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



**ESCALE À  
JEUX**

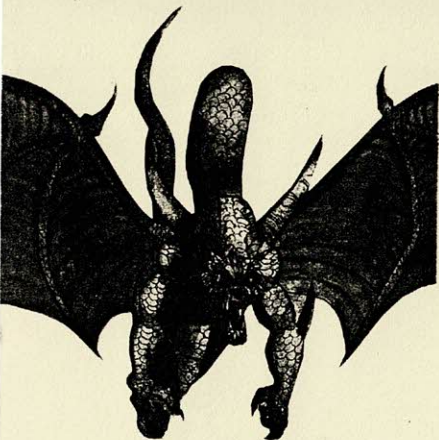
<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

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





Le deuxième joueur prend son tour en tirant une carte et effectue le même parcours, hormis qu'il ne peut se servir des mondes bloqués par les attaques de son adversaire sauf s'il dispose des défenses nécessaires. Le cas échéant, il met sa défense sur l'attaque et libère le monde en jetant les deux cartes sur la réserve créée à cet effet face à la pioche.



Lorsque le premier joueur reprend son tour, il tire le nombre de cartes nécessaires pour en avoir 8, avant de débiter son tour.



Si un joueur ne peut jouer le nombre qu'il a réalisé aux dés, il passe son tour et se défait des cartes qu'il a disposées sur son camp, d'où l'importance d'évaluer les possibilités avant de lancer 1 ou 2 dés.

Si un joueur doit passer son tour, il peut se défausser au maximum de 3 cartes.

**LOUFOK**  
Original

Fillard SA  
Centre Sofcar  
17 rue de Montréal  
ZI de Ville la Grand  
74100 Annemasse - France  
Tél/fax 04 50 87 12 60

# Règles du jeu



**LOUFOK**  
Original



## Règle du jeu

Ce jeu se joue à 2. Le but du jeu est de prendre le camp de l'adversaire avec l'ensemble de ses **Leurek**.

Chaque joueur possède 7 **Leurek** qu'il dispose sur la ligne devant lui, ceci constitue son camp.

• Mélanger et distribuer 7 cartes chacun ; le reste du jeu sera disposé sur l'un des côtés du damier et deviendra la pioche.

• Avant de commencer, le premier joueur doit :

1. tirer une carte dans la pioche.
2. disposer les attaques qu'il désire sur les mondes de son adversaire.
3. lancer le ou les dés (le chiffre obtenu doit être réalisé en entier mais peut être partagé entre les 7 **Leurek** si vous le désirez et si c'est possible).

Ensuite il décide de sa stratégie et dispose les cartes de mouvement nécessaires à son action.

Pour chaque déplacement ou changement de direction d'un **Leurek** il faut une carte de mouvement.



Par exemple :

Si un **Leurek** veut aller 3 cases tout droit et 4 cases en diagonale il vous faut réaliser 7 aux dés et avoir une carte de mouvement tout droit et une en diagonale.

Si 3 **Leurek** décident d'aller deux cases tout droit et 1 **Leurek** une case

en diagonale, il vous faut réaliser 7 aux dés et avoir trois cartes de mouvement tout droit et une en diagonale.

Une fois la stratégie décidée et les cartes de mouvement disposées sur les mondes auxquels ils sont destinés, le joueur avance ses **Leurek** sur le damier. (les cartes attaque s'utilisent sur les mondes de l'adversaire, celles de défense et de mouvement sur les vôtres.)

Les déplacements effectués, il se défait des cartes disposées sur ses mondes, en créant une réserve à cet effet sur l'autre côté du damier, face à la pioche.

