

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**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Lutinferral

I - CONTENU DE LA BOITE DE JEU « LUTINFERRAL »

- 1 - 3 plateaux de 19 cases hexagonales.
- 2 - 29 pions lutins pour l'équipe jaune composée de 25 joueurs et 4 magiciens.
- 3 - 29 pions lutins pour l'équipe rouge composée de 25 joueurs et 4 magiciens.
- 4 - 1 pion arbitre noir.
- 5 - La règle du jeu.

II – BUT DU JEU

Lutinferral est un jeu de réflexion et de stratégie. Vous êtes à la tête d'une des deux meilleures équipes de lutins qui vont s'affronter sur un terrain mouvant contrôlé par les magiciens. Pour être déclaré vainqueur, il vous faudra encercler les pions de votre adversaire pour les pétrifier et terminer la partie avec le plus de lutins.

Trouverez-vous un adversaire à votre taille ?

III – MISE EN PLACE

- 1 - Chaque joueur choisit sa couleur et prend les lutins correspondants.
- 2 - Disposez les 3 plateaux comme illustré sur la dernière page.
- 3 - L'équipe jaune pose le pion arbitre sur une case de son choix.
- 4 - L'arbitre est neutre et n'appartient à aucune équipe.

IV - DEROULEMENT DU JEU

- 1 - L'équipe rouge commence la partie.
- 2 - A son tour, chaque joueur pose un lutin sur une case libre.
- 3 - Dès que toutes les cases des 3 plateaux sont occupées la partie est terminée.

V – PETRIFICATION D'UN LUTIN

- 1 - Un lutin est pétrifié si les 2 conditions suivantes sont réunies :
 - Il n'y a plus aucune case libre autour de lui.
 - L'équipe adverse est majoritaire sur les cases occupées autour de lui.
- 2 - Attention : suivant la disposition des plateaux, un lutin peut être entouré de 3 à 6 cases.
- 3 - Un lutin pétrifié est retourné (il devient gris pierre) et le reste jusqu'à la fin de la partie.
- 4 - Les lutins pétrifiés ne font plus partie de l'équipe, donc ne comptent plus pour pétrifier un lutin.
- 5 - La pétrification d'un lutin peut entraîner la pétrification des lutins se trouvant autour de lui.
- 6 - Attention : le joueur qui joue est prioritaire sur les pétrifications.

VI – POUVOIR DU MAGICIEN

- 1 - Un magicien a le pouvoir de faire pivoter et/ou déplacer un des 3 plateaux au choix.
- 2 - Le joueur doit d'abord effectuer le mouvement du plateau choisi avant de poser son magicien.
- 3 - Les joueurs peuvent jouer un magicien sans utiliser son pouvoir.
- 4 - Attention : chaque plateau doit toujours être en contact avec au moins un autre.
- 5 - Attention : le mouvement des plateaux peut entraîner la pétrification de lutins.

VII – FIN DE PARTIE

- 1 - La partie s'achève lorsque toutes les cases des 3 plateaux sont occupées. Autrement dit, les joueurs ne peuvent plus jouer de lutins.
- 2 - Le joueur disposant du plus grand nombre de lutins non pétrifiés remporte la partie.
- 3 - En cas d'égalité, la prolongation s'impose avec une nouvelle partie.