

***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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Les Nains Sauteurs

**Comprend: 16 nains sauteurs,  
4 tremplins, 1 tapis de jeu**

Un jeu de saut au tremplin pour 2  
à 4 joueurs

Placez le tapis de jeu au centre  
de la table ou sur le sol et dispo-  
sez les tremplins de couleur de  
part et d'autre de la bande de  
couleur du tapis de jeu à 10 cm  
d'intervalle environ, avec le trou  
vers l'extérieur.

Désignez ensuite le joueur qui va  
commencer. Celui-ci place un  
nain dans le trou du tremplin et  
frappe du doigt, avec plus ou  
moins de force, sur la partie  
surélevée de la planchette, en  
essayant de projeter le nain sau-  
teur en direction du tapis de jeu  
de manière à ce qu'il atterrisse  
dans un trou de la même cou-  
leur. S'il réussit, le joueur gagne 10  
points.

S'il parvient à envoyer les 4 nains  
de sa couleur dans les trous cor-  
respondants, il gagne donc 40  
points. Tous les nains tombant  
dans un trou d'une autre couleur  
rapportent 1 point.

Les nains qui n'atterrissent pas  
sur le tapis de jeu ou dans les  
trous peuvent être lancés de  
nouveau jusqu'à temps qu'ils  
atteignent leur cible.

Le joueur ayant réussi retire les  
nains des trous et c'est alors au  
suivant de jouer.

Les points sont décomptés à l'is-  
sue du nombre de manches fixé  
(5 à 10). Le joueur gagnant est  
celui qui totalise le plus grand  
nombre de points.

