

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



GRÜLL



UN JEU DE
GAËL VACHER
& PATRIK CARPENTIER

POUR 2 À 5 JOUEURS ÂGÉS DE 7 ANS ET PLUS

RLUD - 2017

MATERIEL

5 cartes Règle de jeu

5 x 10 cartes de jeu

Chaque groupe de 10 cartes est composé de :

- 5 Lutins positifs : 2, 3, 4, 4 et 6 points

- 2 Lutins négatifs : -2 et -4 points

- Un Petit Ogre

- Un Grand Ogre

- Un Sorcier



BUT DU JEU

Capter et ou sauvegarder le plus de lutins positifs et conserver si possible au moins un Grand Ogre et un Petit Ogre.

LA REGLE

Chaque joueur dispose d'un groupe de 10 cartes.

La partie se joue en 9 plis (9 tours de jeu)

Attention, la dernière carte en main ne sera ni jouée, ni comptabilisée.

Important :

A l'issue de chaque pli, toutes les cartes jouées sont défaussées sur la table et placées devant le joueur concerné.

A chaque tour de jeu, les joueurs choisissent secrètement dans leur main une carte puis la posent face cachée devant eux pour ensuite la dévoiler en même temps.

Plusieurs cas sont à envisager : Des Lutins et...

- a) **Aucun Ogre ni Sorcier** : Tous les joueurs sauvegardent leur carte Lutin (qu'il soit positif ou négatif) et la mettent de côté pour leur score final.
- b) **Plusieurs Sorciers** : Les cartes Sorciers s'annulent, elles rejoignent le score de leur joueur respectif et les lutins sont sauvegardés.
- c) **Un seul Ogre** (Grand ou Petit) : L'Ogre capture tous les Lutins positifs comme négatifs et l'ensemble des cartes (y compris l'Ogre) rejoignent le score du joueur qui l'a joué.
- d) **Un seul Sorcier** : Le Sorcier capture uniquement tous les Lutins positifs, tandis que les Lutins négatifs rejoignent le score de leur joueur respectif.
- e) **Un Petit Ogre et un Grand Ogre** : Grand Ogre et Petit Ogre se partagent à tour de rôle les Lutins (positifs / négatifs) présents.
Grand Ogre capture, le premier, un Lutin puis c'est au tour de Petit Ogre, et ainsi de suite.
- f) **Plusieurs Ogres** : Les Ogres identiques s'annulent mutuellement et rejoignent le score de leur joueur respectif.
- S'il ne reste plus aucun Ogre, les Lutins sont sauvegardés
 - S'il reste un Ogre, il capture tous les Lutins



g) **Un Ogre et un Sorcier** : Le Sorcier a le choix...

- Soit capturer les Lutins positifs et laisser l'Ogre capturer les Lutins négatifs.
- Soit capturer l'Ogre et laisser tous les Lutins être sauvegardés.

h) **Un Petit Ogre, un Grand Ogre et un Sorcier** :

Le Sorcier a le choix...

- Soit capturer les Lutins positifs et laisser Grand Ogre et Petit Ogre se partager les lutins négatifs
Attention, s'il ne reste qu'un seul Lutin négatif, c'est donc bien Grand Ogre qui doit le capturer.
- Soit capturer l'un des deux Ogres et laisser le second capturer les lutins.

i) **Plusieurs Ogres et un Sorcier** :

Le choix du Sorcier prime toujours.

En conséquence,

ce n'est qu'une fois l'action du Sorcier réalisée

que les Ogres identiques, s'il en reste, devront s'annuler.

Ensuite, voir les précédents cas pour les Ogres restants.

Il se peut qu'il n'y ait aucun Lutin à capturer ou à sauvegarder...



A LA FIN DE LA PARTIE

Chaque joueur compte ses points sans tenir compte de la dernière carte en main.

- Les Lutins positifs rapportent des points tandis que les Lutins négatifs en font perdre.
- Si on possède un Petit Ogre et un Grand Ogre, on ajoute 8 points de bonus.
- Si on possède un Petit Ogre, un Grand Ogre et un Ogre supplémentaire, on ajoute 13 points de bonus.



Gagne le joueur qui possède le score le plus élevé.

Récapitulatif :

- a - Aucun Ogre ni Sorcier = Tous les Lutins (bons ou pas) sauvegardés.
- b - Un seul Ogre et aucun Sorcier = L'Ogre capture tous les Lutins (bons comme mauvais).
- c - Un Petit Ogre et un Grand Ogre (aucun Sorcier) = Les deux Ogres en commençant par Grand Ogre se partagent à tour de rôle tous les Lutins un par un.
- d - Des Ogres (aucun Sorcier) = Les Ogres identiques (GO ou PO) s'annulent puis s'appliquent ensuite les points a ou b.
- e - Un Sorcier = Le choix du Sorcier prime : il peut, soit capturer les Lutins Positifs, soit capturer un Ogre ; s'appliquent ensuite, suivant la situation, les points précédents de règle.
- f - Des Sorciers = Les Sorciers s'annulent mutuellement, puis s'appliquent ensuite les points précédents de règle.

Variantes

Variante n° 1 :

- Le bonus Petit Ogre + Grand Ogre rapporte 10 points.
- Le bonus Petit Ogre + Grand Ogre + un Ogre supplémentaire rapporte 17 points.

Variante n° 2 :

- Les bonus sont inchangés.
- Le Sorcier rapporte 5 points.
- Les Sorciers et les Ogres identiques annulés sont perdus.

Variante n° 3 :

- Le Sorcier capture au choix : soit tous les Ogres, ou soit tous les Bons Lutins.

GRÜLL KID (2 à 4 joueurs - dès 5 ans)

Préparation : Retirer dans chaque lot de cartes possédant le même dos coloré : le Sorcier et le Lutin positif à 6 points, puis distribuer les 8 cartes restantes à chaque joueur.

Important : dans Grüll Kid, chaque Lutin positif compte pour un Bon Lutin et chaque Lutin négatif pour un Mauvais Lutin.



But du jeu : Capturer ou sauvegarder le plus de Bons Lutins possibles.

Le jeu : La partie se joue en 8 tours de jeu. À chaque tour de jeu, tous les joueurs choisissent secrètement une carte et la posent face cachée devant eux, pour ensuite la dévoiler en même temps.

Plusieurs cas possibles : Des Lutins et...

- Aucun Ogre :** Chaque joueur pose sa carte Lutin (Bon ou Mauvais) à côté de lui, face visible, pour son score.
- Un Ogre (Grand ou Petit) :** Le joueur Ogre capture tous les Lutins (Bon comme Mauvais) et les pose (avec son Ogre), à côté de lui, visibles.
- Un Petit Ogre et un Grand Ogre :** les 2 Ogres se partagent tous les Lutins à tour de rôle. Le joueur GO capture un Lutin le premier puis c'est au tour du joueur PO, et ainsi de suite.
- Des Ogres :** Les Ogres identiques s'annulent mutuellement et rejoignent faces visibles le score de leur joueur respectif.
 - * Si plus aucun Ogre, tous les Lutins sont sauvegardés (voir petit a)
 - * S'il reste un Ogre, il capture tous les Lutins (voir petit b)

À l'issue du dernier tour de jeu, chaque joueur compte le nombre de Lutins en sa possession, sachant que chaque Mauvais Lutin annule un Bon Lutin. **Gagne** celui qui a le plus de Bons Lutins.