

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



Jeu de stratégie et de suspense

De courageux petits lutins traversent la dangereuse forêt des sortilège.
Mais attention aux horribles sorcières...
Les lutins devront déjouer leurs maléfices pour atteindre le pays des merveilles !!

Age : à partir de 6 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : 20 minutes

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 6 Petits Lutins de couleurs différentes, 6 cartes secrètes, 2 dés chiffres, 1 dé couleurs.



But du jeu

Etre le 1^{er} à amener son ou ses lutins sur la case arrivée du Pays des Merveilles.
Ralentir les lutins des autres joueurs en les bloquant dans des cases pièges.

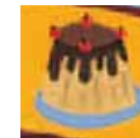
Le jeu

- Placer les 6 petits lutins (quelque soit le nombre de joueurs) au départ **D**. Chaque joueur reçoit un nombre de cartes secrètes lui indiquant la couleur des lutins qu'il doit amener à l'arrivée. (2 ou 3 joueurs : chacun reçoit 2 cartes ; 4 joueurs : chacun reçoit 1 carte).
- Chaque joueur, son tour venu, lance les 3 dés et fait avancer 2 Petits Lutins : Il déplace en priorité le lutin dont la couleur est indiquée sur le dé couleurs et lui attribue les points de l'un des 2 dés chiffres. Puis il déplace un second Petit Lutin de son choix, des points de l'autre dé.

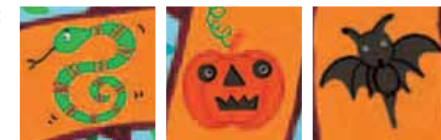


Cases spéciales

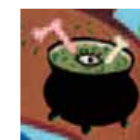
- Les 7 Cases « Gros Gâteaux » : Le petit lutin qui quitte cette case peut avancer du double de la valeur du dé.



- Les 11 Cases « Maléfices » (cases oranges) : Le Petit Lutin qui est sur cette case en repartira en n'avancant que d'une seule case, quelque soit la valeur du dé qui lui sera attribuée.



- Les 2 cases « Chaudron Nauséabond » : Le lutin reste bloqué sur cette case. Pour en sortir au tour suivant, il devra obtenir la couleur du dé correspondant à sa couleur ou obtenir un « 6 ».



Dans les deux cas, le lutin bloqué dans le chaudron n'avancera alors que d'une case quelque soit la valeur du dé qui lui sera attribuée.

- Les 2 cases « Sorcière en Colère » : Celui qui tombe sur cette case recule immédiatement jusqu'à la case située derrière le dernier Petit Lutin du parcours.



Cas exceptionnel

Lorsque le joueur fait un double : Il ne tient plus compte du dé couleurs et fait avancer du total des 2 dés chiffres, les 2 lutins en dernière position (quelque soit la case sur laquelle ils se trouvent).

A NOTER : En fin de partie, lorsque le dé multicolore indique la couleur d'un Petit Lutin déjà arrivé, le joueur décide de faire avancer d'autres lutins de son choix.

Qui gagne ?

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs a fait parvenir son/ses lutins au château du pays des merveilles (A).

Le gagnant montre aux autres joueurs sa ou ses cartes secrètes pour vérifier que le ou les pions gagnants sont bien les siens.

Il n'est pas nécessaire de faire un nombre de point exact pour arriver au château (peut-être égale ou supérieur au nombre de case qu'il reste à parcourir)