

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**

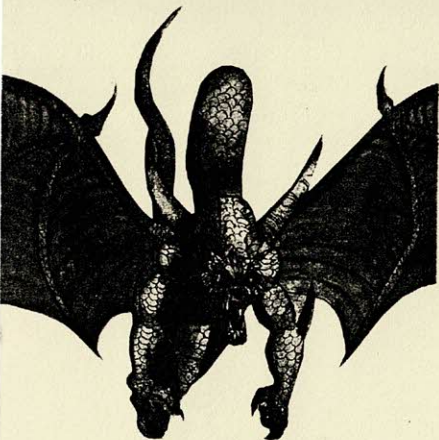
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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.

