

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Schuhbidu



Shoe-be-do • Lutin Pantoufle  
Zoek-die-schoen! • ¡Abrazapatabra!  
Il folletto Stringhetta

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

# Lutin Pantoufle

Deux amusants jeux d'observation et de réaction pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Christian Barnikel & Heike Roszkopf  
**Illustration :** Clara Suetens  
**Durée de la partie :** env. 10 à 15 minutes

Oh là là, le lutin Pantoufle est revenu ! Quand il est dans la maison, on s'en aperçoit tout de suite : tout est sens dessus dessous dans les armoires à chaussures ! Plus aucune chaussure n'est à sa place et elles sont dispersées partout dans la chambre. Il ne reste plus qu'à les ranger. Mais il faut faire vite sinon Pantoufle recommence à tout mélanger. Qui rangera en premier quatre paires de chaussures sur son étagère ?

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

- 48 chaussures (= 24 paires) dans trois pointures et 4 combinaisons de couleurs
- 4 étagères à chaussures (plaquettes de dépôt)
- 1 lutin Pantoufle
- 1 sac
- 1 règle du jeu



*Pantoufle au milieu de la table, chacun une étagère, chaussures dans le sac*

*chacun tire discrètement 3 chaussures, signal de départ, chercher une paire de chaussures*

*Qu'est-ce qu'une paire de chaussures ?*

*indiquer deux chaussures*

*attraper Pantoufle*

## Jeu n° 1 : Où est la chaussure ?

Un rapide jeu d'observation pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

### Préparatifs

Poser Pantoufle au milieu de la table de manière à ce qu'il soit accessible à tous les joueurs. Chaque joueur prend une étagère à chaussures et la pose devant lui. Les chaussures sont mises dans le sac et bien mélangées.

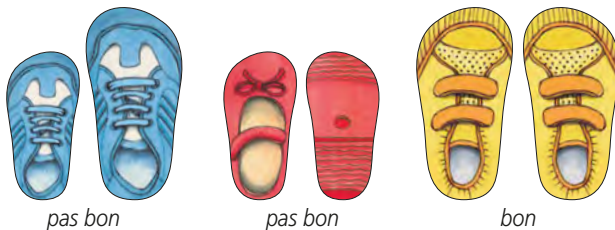
### Déroulement de la partie

Tous les joueurs tirent chacun trois chaussures du sac sans regarder dedans. Cachez-les dans vos poings au-dessus de la table. Vos poings doivent se toucher. Puis vous donnez tous ensemble le signal de départ en disant : « Pantoufle, où est la chaussure ? » et laissez tomber les chaussures en même temps.

Vous vous mettez tout de suite à chercher des paires de chaussures. Chaque joueur doit chercher deux chaussures identiques formant une paire.

### Attention !

Une paire de chaussures se compose toujours d'une chaussure droite et d'une chaussure gauche de la même pointure et de la même couleur.



Dès qu'un joueur pense avoir trouvé une paire de chaussures, il pose un index sur chaque chaussure en disant : « A moi la pantoufle ! ».

Si un joueur pense qu'il n'y a pas de chaussures formant une paire parmi les chaussures étalées sur la table, il prend vite Pantoufle.

Dès que les joueurs ont marqué les paires de chaussures, pris Pantoufle ou s'ils pensent qu'il n'y a plus de paires de chaussures, on procède à la vérification : chaque joueur pose sur son étagère les chaussures qu'il a trouvées.



### Les deux chaussures forment-elles une paire ?

- **Oui** - Super souliers ! Tu as trouvé une paire de chaussures et la laisses sur ton étagère.
- **Non** - Quelle savate ! Tu retires les deux chaussures de l'étagère et les reposes au milieu de la table.

Si un joueur a pris Pantoufle et que l'on ne peut pas former de paires de chaussures avec celles qui sont étalées sur la table, il a le droit de chercher une paire dans le sac et la pose sur son étagère.

Les chaussures restées sur la table sont remises dans le sac et mélangées. Un nouveau tour commence.

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a trouvé sa quatrième paire de chaussures et l'a posée sur son étagère. Si plusieurs joueurs ont quatre paires de chaussures sur leur étagère à la fin d'un tour, ils gagnent tous ensemble.

*vérifier les paires de chaussures  
paire de chaussures =  
reste sur ton étagère*

*chaussures remises au  
milieu de la table*

*pas de paire de  
chaussures + Pantoufle  
attrapé = paire de  
chaussures sur ton  
étagère*

*quatre paires de  
chaussures en premier =  
gagnant*

*chacun une étagère à chaussures, chaussures dans le sac, tirer cinq chaussures quelconques du sac, préparer Pantoufle*

*un joueur = Pantoufle,  
les autres joueurs =  
cherchent les paires de  
chaussures*

*Pantoufle tire  
4 chaussures  
du sac*

*Paire trouvée ?  
= doigt sur la chaussure*

## Jeu n° 2 : Quelle chaussure est-ce ?

Un jeu de réaction pour 3 à 4 joueurs plutôt pas pantouflards.

### Préparatifs

Chaque joueur prend une étagère à chaussures. Mettre de côté cinq chaussures quelconques. Veiller à ce qu'il n'y en ait pas d'identiques ou qu'elles ne forment pas de paires. Les chaussures restantes sont mises dans le sac. Préparer Pantoufle.

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a la plus grande pointure de chaussure commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus âgé qui commence en posant Pantoufle devant lui. Tu es Pantoufle en premier et mets du désordre dans les chaussures. Prends les cinq chaussures et pose-les en une rangée devant ton étagère. Les autres joueurs doivent alors rechercher la deuxième chaussure qui correspond à ces cinq-là. Mais avant, ils doivent encore attendre un peu en mettant une main dans le dos et l'index de l'autre main sur le bout du nez.

Pantoufle tire quatre chaussures du sac, sans regarder dedans, et les cache dans son poing au dessus de la table. Puis il donne le signal de départ en disant : « Où est la chaussure ? » et ouvre la main en laissant tomber les chaussures. Les autres joueurs commencent tout de suite à chercher.

### Attention !

Une paire de chaussures se compose toujours d'une chaussure droite et d'une chaussure gauche de la même pointure et de la même couleur.

### **Penses-tu avoir trouvé une chaussure qui va former une paire avec l'une des cinq étalées sur la table ?**

Pose ton doigt sur la chaussure en disant : « A moi la pantoufle ! ».

## Règles importantes pour chercher les chaussures :

- Chaque joueur ne doit poser son doigt que sur une seule chaussure !
- Chaque chaussure ne doit être touchée que par un joueur !

Ensuite, on vérifie si les chaussures indiquées du doigt par les joueurs forment des paires avec celles étalées sur la table. Tous ensemble, vous regardez à tour de rôle vos chaussures. Commencez par le joueur assis à gauche de Pantoufle. Il prend la chaussure qu'il a indiquée et la chaussure de la rangée de cinq qu'il pense être la bonne et les pose sur son étagère.

## Est-ce que les deux chaussures forment une paire ?

- **Oui** - Super soulier ! – Tu as trouvé une bonne paire de chaussures et la laisses sur ton étagère.
- **Non** - Quelle savate ! – Tu retires les deux chaussures de l'étagère. Celle que tu as prise dans la rangée est remise à sa place et l'autre est remise dans le sac.

Lorsque tous les joueurs ont vérifié leurs paires de chaussures, Pantoufle est passé au joueur suivant. Maintenant, c'est lui Pantoufle. Il complète les chaussures pour qu'il y en ait cinq, les pose en une rangée devant son étagère. Un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a trouvé sa quatrième paire de chaussures et l'a posée sur son étagère. Si plusieurs joueurs trouvent en même temps leur quatrième paire de chaussures pendant un tour, ils gagnent tous ensemble.

## Variante mémo

Le jeu sera plus compliqué si l'on observe la rangée de chaussures brièvement et si l'on doit les mémoriser. Ensuite le joueur qui a le rôle de Pantoufle recouvre les cinq chaussures avec son étagère et tire quatre chaussures du sac. Avez-vous trouvé une paire de chaussures ?

*Suivre les règles pour chercher les chaussures !*

*vérifier les paires de chaussures*

*joueur suivant =  
Pantoufle, compléter les chaussures*

*le premier quatre paires de chaussures = gagnant*



## Les auteurs



**Christian Barnikel**, né en 1962 à Munich, travaille au service « Education et Sport » de la ville de Munich. Il a achevé ses études de linguistique en 2007 et, depuis lors, se consacre pendant ses loisirs à développer des jeux pour enfants, des jeux éducatifs et des jeux de famille.

**Heike Roskopf**, née en 1959 à Pfaffenhofen près de Munich, est également employée au service « Education et Sport » de la ville de Munich. Ses enfants Markus et Sabine sont toujours les premiers à tester ses nouvelles idées de jeu.

*Lutin Pantoufle* est le premier jeu que les deux auteurs ont publié chez HABA.

*« Nous dédions le jeu à Markus et Sabine ».*



## L'illustratrice



**Clara Suetens**, née en 1951, a travaillé pendant 7 ans au service de recherche « Théorie sociologique et Philosophie politique » de l'université de Loewen en Belgique.

Son ancienne passion et son engouement pour l'art ne l'ont cependant jamais quittée. Elle s'est donc décidé pour une filière artistique et a fait des études à l'Académie des Arts d'Anvers, qu'elle a achevées par un master en Design graphique.

Depuis lors, elle travaille en freelance comme illustratrice pour différentes maisons d'édition et enseigne l'histoire de l'art à l'école supérieure Artesis Hogeschool d'Anvers.

Clara Suetens a deux fils admirables et une charmante petite-fille Laura de deux ans, qui est la source de son inspiration.