

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





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

Meine ersten Spiele

Zwergentrio



My Very First Games – Pixies' Trio
Mes premiers jeux – Trio de lutins
Mijn eerste spellen – Dwergerland
Mis primeros juegos – Trío de gnomos
I miei primi giochi – I nanerottoli

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

Mes premiers jeux

Trio de lutins

Une amusante collection de jeux d'assemblage pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Haru Bartel
Design : Evelyn Kopp, Susanne Krinke
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant et la coordination main-œil. Dans le jeu libre, les enfants jouent avec les lutins. Empilez les pièces dans n'importe quel ordre avec votre enfant ou montez des tours, ce qui exercera sa motricité. Dans les trois jeux de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles.

Jouez avec lui !

Parlez-lui des lutins, du monde des contes, de la nature et de ses couleurs. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. Vous aiderez votre enfant à développer sa créativité et il prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 3 pantalons de lutin
- 3 têtes de lutin
- 3 bonnets de lutin
- 3 plateaux de jeu
(imprimés sur les deux faces)
- 1 bloc-dé « nuages »
- 1 bloc-dé « lutins »
- 1 règle du jeu



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus petit a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le bloc-dé.

Qu'indique le bloc-dé ?

- **Le pantalon, la tête ou le bonnet ?**

Super ! Si, sur ton plateau de jeu, la case dont la forme correspond au motif représenté sur le bloc-dé est encore vide, tu prends la pièce en bois correspondante et la poses sur cette case.

Si le bloc-dé indique une forme que tu as déjà posée sur ton plateau de jeu, tu ne prends pas de pièce en bois.

- **Les étoiles ?**

Prends n'importe quelle pièce en bois qui te manque encore sur ton plateau de jeu et pose-la sur la case correspondante.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le bloc-dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé les trois pièces en bois sur les cases correspondantes de son plateau de jeu : il est le gagnant.



Jeu n° 2 : Allons tous à la maison !

Un premier jeu coopératif où les enfants gagnent toujours la partie.

Idée

Les lutins sont encore tous mélangés les uns à côté des autres. Tous ensemble, vous allez les ramener à la maison. Dès que le dernier lutin arrive à la maison, les enfants fêtent leur retour par des applaudissements.

Préparatifs

Posez les plateaux de jeu avec la face encadrée tournée vers le haut et de manière à ce qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Posez les pièces en bois et le bloc-dé « nuages » au milieu de la table.

Le bloc-dé « lutins » est remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra frapper le plus vite possible dans ses mains a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le bloc-dé.

Qu'indique le bloc-dé ?

- **Un nuage ?**

Super, vas vite à la maison ! Pose une pièce en bois de couleur correspondante sur l'emplacement du plateau de jeu dont l'encadrement correspond à la couleur du dé.

Si le bloc-dé tombe sur une couleur qui n'est plus représentée parmi les pièces en bois posées au milieu de la table, le lutin est alors arrivé à la maison. Tu ne peux donc plus prendre de pièce en bois.

- **Les étoiles ?**

Tu prends une pièce de n'importe quelle couleur posée au milieu de la table et la poses sur le plateau de jeu de la couleur correspondante.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le bloc-dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les lutins sont complètement assemblés sur les plateaux de jeu et qu'ils sont donc arrivés à la maison. Les enfants fêtent leur arrivée en les applaudissant.

Conseil :

Si vous voulez quand même avoir un gagnant, vous pouvez alors jouer comme suit :

Lorsque tu poses la dernière pièce en bois d'un lutin sur un plateau de jeu, tu récupères ce plateau de jeu en récompense et le poses devant toi. Le gagnant sera celui qui aura récupéré le plus de plateaux de jeu.



Jeu n° 3 : Vive Nano, le roi des lutins !

Un premier jeu d'empilement.

Idée

Les lutins jouent à cache-cache au pays des lutins. On les voit à peine. Soudain Nano, leur roi, les appelle. Quel lutin sera empilé en premier au milieu de la table ?

Préparatifs

Chaque enfant choisit un plateau de jeu et le pose devant lui avec la face non encadrée tournée vers le haut. Sur chaque case, posez une pièce en bois correspondante. Posez le bloc-dé « lutins » au milieu de la table.

Les plateaux de jeux en trop et le bloc-dé « nuages » sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sera le plus rapide à se mettre accroupi a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le bloc-dé.

Qu'indique le bloc-dé ?

- **Le pantalon, la tête ou le bonnet ?**

Super, c'est parti pour l'empilage !
Pour que tu obtiennes un joli lutin, il faut que tu l'empiles dans le bon ordre : tu commences par le pantalon, ensuite vient la tête et en dernier le bonnet. Prends la pièce correspondante de ton plateau de jeu et pose-la au milieu de la table ou empile-la sur les autres.



Si le bloc-dé indique une forme que tu as déjà empilée ou que tu ne peux pas encore empiler, tu ne prends pas de pièce en bois.

- **Les étoiles ?**

Super, prends la pièce en bois correspondante de ton plateau de jeu, qui va te permettre de continuer à empiler le lutin.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le bloc-dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a empilé son lutin au milieu de la table : il est le gagnant.

