

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 ★★☆☆ modulaire 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

Würfelmächter



My Very First Games – Dice Pixies
Mes premiers jeux – Jouons avec les lutins
Mijn eerste spellen – Rode Ruud en Groene Gijs
Mis primeros juegos – El duende de los dados
I miei primi giochi – Lo gnomo del dado

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

Mes premiers jeux

Jouons avec les lutins

Une fabuleuse collection de jeux pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Hannes Bamberger
Design : Jutta Neundorfer
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 pourront assembler les lutins à leur gré et jouer avec. Dans le jeu de mémoire et le jeu de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles et apprendra en même temps à jouer de manière collective.

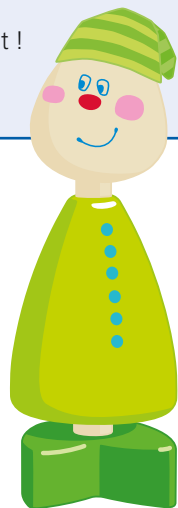
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui des contes en nommant les personnages. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. Montrez-lui les cartes des lutins. Avec lui, refaites le lutin représenté en superposant les pièces. Vous aiderez votre enfant à développer sa créativité et il prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 1 Luc le lutin rouge (en trois pièces)
- 1 Gustave le lutin vert (en trois pièces)
- 1 plateau de jeu/puzzle
- 8 cartes de lutin
- 9 feuilles de trèfle
- 1 dé à couleurs/symboles
- 1 règle du jeu



Jeu n° 1 : Où le lutin s'est-il caché ?

Un jeu de mémoire pour lutins malicieux.

Idée

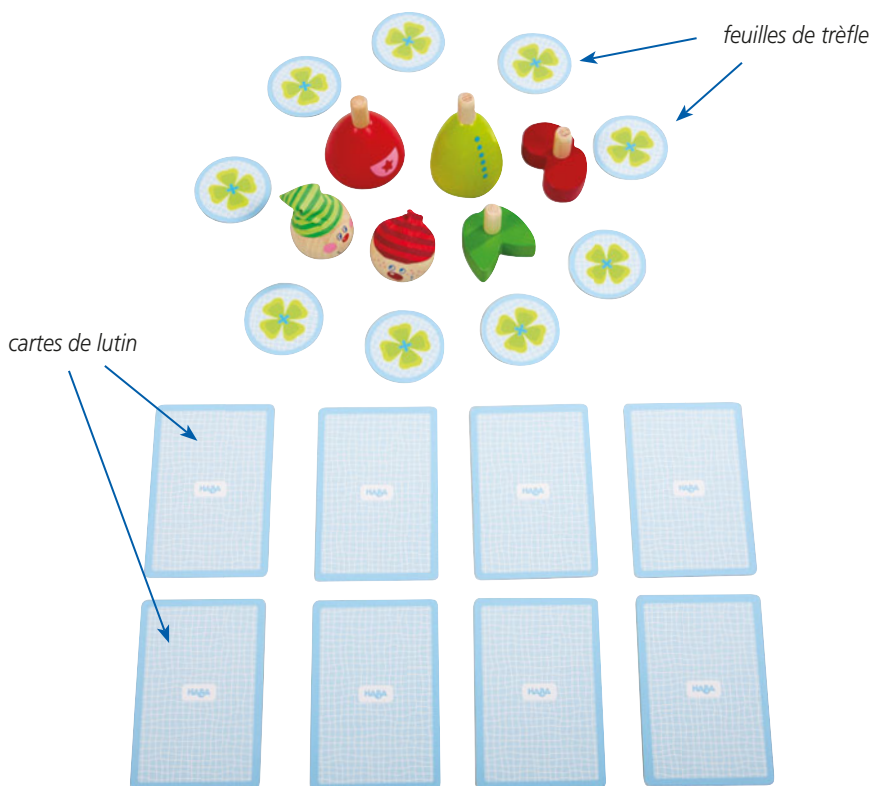
Les pièces des lutins peuvent être superposées en différents lutins. Les cartes de lutin vous indiquent les huit combinaisons possibles. Posez-les faces cachées. Il s'agit maintenant d'assembler n'importe quel lutin et de trouver la carte de lutin correspondante.

Si vous trouvez le bon lutin, vous récupérez une feuille de trèfle en récompense. Qui récupérera en premier trois feuilles de trèfle ?

Préparatifs

Posez les six pièces de lutin et les neuf feuilles de trèfle au milieu de la table. Ensuite, posez les huit cartes de lutin en deux rangées, observez-les bien et retournez-les.

Le dé et le plateau de jeu sont remis dans la boîte, car on en n'aura pas besoin pour ce jeu.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura les chaussettes les plus amusantes a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il assemble n'importe quel lutin et le pose devant le joueur le plus âgé qui doit alors trouver la carte de lutin correspondante.

Retourne une carte de lutin, qui, d'après toi, représente le lutin assemblé.



Compare maintenant le lutin en bois à celui représenté sur la carte retournée.

As-tu retourné la bonne carte de lutin ?

- **Oui ?**
Super ! En récompense, tu prends une feuille de trèfle.
- **Non ?**
Dommage, pas de chance ! Tu ne prends pas de feuille de trèfle.

Regardez tous bien la carte de lutin. Ensuite, tu la retournes de nouveau. Démonte le lutin et refais-en un autre. Pose-le devant le joueur assis à ta gauche.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois feuilles de trèfle : c'est lui le gagnant.

Astuce :

Si vous voulez un peu simplifier le jeu :

- Un joueur assemble lui-même un lutin et essaye alors de retourner la carte correspondante. S'il la trouve, il la sort du jeu.
Ou bien
- Vous jouez seulement avec les pieds rouges et les cartes de lutin représentant les pieds rouges. Il ne restera alors plus que la moitié des cartes.



Jeu n° 2: Cherchez les champignons !

Une course coopérative de lutins.

Idée

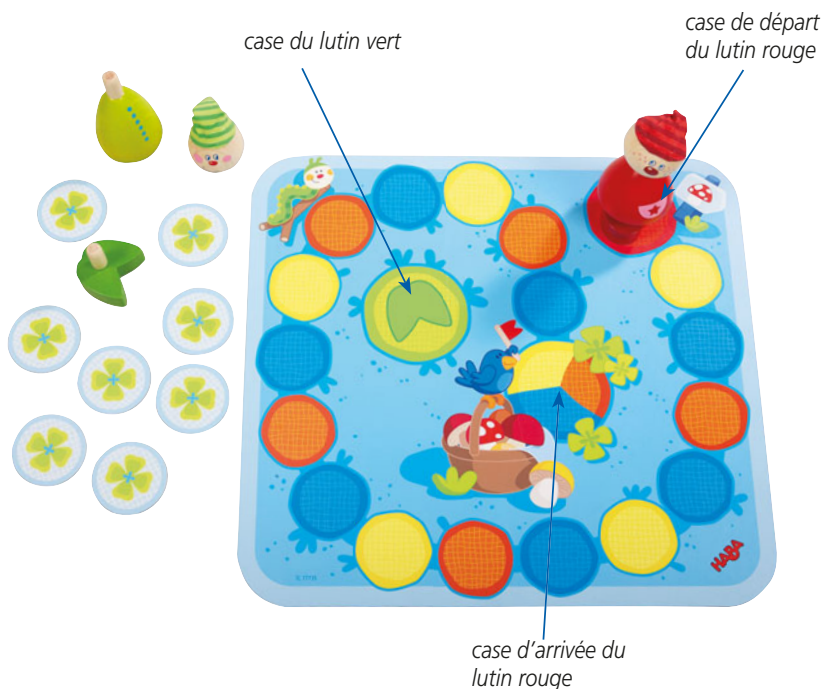
Les deux lutins Luc et Gustave sont partis cueillir des champignons. D'après la légende, on dit qu'il y en a beaucoup dans la clairière secrète. Les deux lutins se mettent vite à chercher. Mais comme un seul d'entre eux pourra en récupérer, ils veulent arriver tous les deux en premier à la clairière.

Aidez Luc et Gustave à trouver des champignons.

Préparatifs

Assemblez d'abord les pièces du plateau-puzzle. Ensuite, assemblez le lutin rouge et posez-le sur sa case de départ. Posez les pièces du lutin vert à côté du plateau de jeu et répartissez les feuilles de trèfle autour de ces pièces, de manière à ce que les trèfles soient visibles.

Les cartes de lutin ne sont pas utilisées dans ce jeu et sont remises dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura le plus de vêtements rouges 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 dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur ?**

Super, le lutin rouge se rapproche un peu des champignons. Avance-le sur la prochaine case de la couleur correspondant à celle du dé.

- **La feuille de trèfle ?**

Retourne n'importe quelle feuille de trèfle.



Représente-t-elle le lutin vert ?

- **Non ?**

Tu as de la chance ! Avec le lutin vert, il ne se passe rien.



- **Oui ?**

On assemble alors le lutin vert Gustave. Commence par les pieds et pose-les sur la case verte à côté des champignons. Si le lutin vert est représenté une deuxième et une troisième fois sur une feuille de trèfle au cours de la partie, on ajoute alors la tête et en dernier le bonnet.



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

Fin de la partie

Si le lutin rouge réussit à atteindre la clairière aux champignons avant que le lutin vert ne soit complètement assemblé sur sa case, vous gagnez la partie tous ensemble.

Si le lutin vert se retrouve cependant à côté des champignons avant que le lutin rouge ne soit arrivé à la clairière, vous perdez tous contre le lutin vert. Prenez alors votre revanche sans perdre de temps !

