

Drôles de lutins !

Un jeu de toucher et de mémoire follement amusant pour 2 à 4 lutins de 4 à 99 ans.

Auteur : Hans Baumgartner

Illustration : Thies Schwarz

Durée de la partie : env. 15 minutes

Viens vite nous rejoindre au pays merveilleux des jouets ! Nous sommes de drôles de lutins... En effet, nous sommes passionnés par les jouets et nous attrapons tout ce qui nous tombe sous la main. Ici, les nounours poussent comme des fleurs et les chevaux à bascule poussent sur les arbres. Vous n'avez qu'à tendre la main et à attraper ce que vous touchez !!! Il vaut mieux que vous ramassiez des jouets de différentes formes et couleurs, car nous préférons tout ce qui est très coloré. Vous manque-t-il quelque chose ? Une petite voiture bleue ? Ou bien une poupée verte ? Pas si simple que ça de se souvenir de tout alors ne vous laissez pas distraire et faites bien attention ! Peut-être y aura-t-il encore dans la caverne obscure des lutins un jouet dont vous avez besoin. Ou bien, si vous avez de la chance, vous pourrez le récupérer chez votre voisin. Celui qui récupérera le plus vite quatre jouets de formes et couleurs différentes devient le chef des drôles de lutins et remporte cette folle course aux jouets.

Contenu du jeu

1 caverne des lutins (= fond de la boîte + plateau intermédiaire), 20 jouets (4 nounours, 4 petites voitures, 4 poupées, 4 chevaux à bascule, 4 bonbons – un de chaque couleur rose, vert, bleu et orange), 1 dé à symboles, 4 cartes de dépôt, 1 carte cadenas, 1 plateau de jeu de jeu, 1 plaquette rocher, 1 petit sac, 1 règle du jeu



Préparatifs

Sortez tous les accessoires de la boîte et posez le fond de la boîte au milieu de la table. Recouvrez la caverne des lutins (fond de la boîte + plateau intermédiaire) avec le plateau de jeu. Mettez tous les jouets dans le sac et tirez-en un au hasard, montrez-le à tous les joueurs et déposez-le dans la caverne. Chacun essaie de se souvenir de ce jouet. Ensuite, bouchez l'entrée de la caverne des lutins avec la plaquette rocher. Chaque joueur prend une carte de dépôt et la pose devant lui sur la table. Les cartes en trop ne sont pas utilisées. Préparez le dé et la carte cadenas.



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus désordonné commence en lançant le dé. Le symbole du dé indique les actions à exécuter :

- **Petit sac** : Tire un jouet du sac sans regarder dedans. Si tu n'as encore pas de jouet de cette forme ou de cette couleur sur ta carte de dépôt, tu le gardes et le poses sur ta carte.



Si tu as déjà un jouet de cette forme ou de cette couleur, tu dois déposer ce jouet dans la caverne des lutins. Montre le jouet à tous les autres joueurs, glisse la plaquette rocher sur le côté et mets le jouet dans la caverne des lutins. Remets la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.

- **Point d'interrogation** : Réfléchis bien : Y-a-t-il dans la caverne un jouet que tu peux poser sur ta carte ?



- **Oui ?** Dis le nom du jouet en indiquant sa forme et sa couleur. Tu fais glisser sur le côté la plaquette rocher et soulève le plateau de jeu pour que les autres joueurs vérifient. Si ce jouet est vraiment dans la caverne, tu as le droit de le récupérer. Si tu ne t'es pas bien souvenu, dommage ! Remets le plateau de jeu à sa place et fais glisser la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.
- **Non ?** Si tu penses que dans la caverne aucun jouet ne convient, tu en tires un du sac, le montres à tous les autres joueurs et le déposes dans la caverne en faisant pivoter la plaquette rocher.



- **Main** : Tu as le droit de récupérer auprès de l'un des joueurs un jouet qu'il te faut pour compléter ta collection. Si personne n'a de jouet qui convient, tu n'as pas de chance.

- **Cadenas** : Prends la carte cadenas et pose-la sur les jouets que tu as récupérés. A partir de maintenant, aucun joueur n'a le droit de prendre un des jouets posés sur ta carte. Tu gardes la carte cadenas jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne ce symbole en lançant le dé et récupère donc la carte, ou jusqu'à ce que tu obtiennes de nouveau ce symbole sur le dé. Dans ce cas, tu dois redonner le cadenas et le poser à côté de la caverne des lutins.



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

Règles importantes imposées par les lutins :

- Il doit toujours y avoir au moins un jouet dans la caverne. Si tu récupères le dernier jouet posé dans la caverne, tu dois tout de suite en tirer un autre du sac. Tu le montres à tous les joueurs et le laisses tomber dans la caverne.
- Si tu dois tirer un jouet du sac et si le sac est vide, tu n'as pas de chance !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre jouets différents sur sa carte de dépôt, dont les couleurs et les formes diffèrent chacune les unes des autres. Ce joueur gagne cette folle course aux jouets et devient le chef des drôles de lutins. Il se met alors à danser comme un fou au beau milieu de ce merveilleux pays des jouets.



Exemple