

# LES LUTINS DE ZOCKEN

Par Volker Cullmann

ZauberZwerg, 2005

3 à 5 joueurs A partir de 8 ans 15 mn

**But du jeu :** Le but du jeu est de récupérer le moins de point possible

VOLKER CULLMANN

**Matériel :**

- ✓ 36 cartes numérotées,
- ✓ 24 cartes spéciales,
- ✓ 1 pion Zocken.

**Préparation :**

Poser le pion Zocken au centre de l'aire de jeu.

**Pour jouer à 3 :** Écarter les 14 cartes avec les chapeaux clairs sur le dos des cartes, puis distribuer 13 cartes à chacun des joueurs. Les 7 cartes restantes constituent la pioche.

**Pour jouer à 4 :** Distribuer 13 cartes à chacun des joueurs, les 8 cartes restantes constituent la pioche.

**Pour jouer à 5 :** Distribuer 10 cartes à chacun des joueurs, les 10 cartes restantes constituent la pioche.

Les joueurs doivent mettre les cartes de manière que la couleur des chiffres en haut de la carte soit la même que celle du pion Zocken.

**Déroulement d'une partie :**

Le premier joueur est celui qui est le dernier à avoir fêté son anniversaire. De plus, il choisit la couleur de départ du jeton. Pour les manches suivantes, la couleur visible de la fin de manche précédente sera gardée.

Chaque joueur en commençant par le premier joueur peut faire :

- **une action facultative :** Poser une série de lutins identiques (3 cartes minimum) face visible sur la table.
- **une action obligatoire :** Poser une carte de manière que le haut de la carte soit de la couleur du pion Zocken et appliquer les effets de la carte si c'est une carte spéciale.

Quand tous les joueurs ont posé leur carte, le joueur qui a posé la carte avec le chiffre le plus élevé ramasse le pli. Le joueur à gauche de celui qui a pris le pli, commence le nouveau tour.

La manche se termine quand au moins un joueur n'a plus de carte en main à la fin d'un tour de jeu. On compte les points de chaque joueur et on les additionnent aux points des manches précédentes.

**Cas particuliers de pose :**

- **2 ou 4 cartes identiques :** aucune des cartes n'est prise en compte.  
A 4 joueurs, s'il y a 2 paires différentes ou 4 cartes identiques, c'est le dernier joueur qui prend le pli.
- **3 cartes identiques ou plusieurs cartes différentes avec la même valeur :** seul la dernière carte posée est prise en compte.
- **5 cartes identiques :** le pli est défaussé.

**Cartes spéciales (nombre de cartes 21, valeur 5/5)**



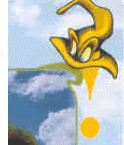
Le joueur à votre gauche pioche 2 cartes.



Passer 2 cartes de sa main au joueur de son choix. (si le joueur ne possède pas assez de carte, la carte est quand même jouée)



Retourner le pion Zocken coté bleu, ainsi que toutes les cartes déjà posées et celles en main. Aucun effet si le pion Zocken est déjà sur le coté bleu.



Retourner le pion Zocken coté jaune, ainsi que toutes les cartes déjà posées et celles en main. Aucun effet si le pion Zocken est déjà sur le coté jaune.



Passer un lutin à son voisin de gauche si le joueur ne possède pas de :

- carte, il ne passe rien,
- lutin, il passe une carte avec un arbre.

**Joker (nombre de cartes 3, valeur 5/5)**

- Lutin multicolore : remplace n'importe quel lutin pour constituer une série
- Carte avec 4 symboles : remplace un lutin dont le symbole correspond à ceux de la carte.

**Comptage des points :**

- 1 point par carte ramassée
- 1 point par carte numérotée restant en main à la fin d'une manche
- 2 point par carte spéciale restant en main à la fin d'une manche
- 3 point par carte joker restant en main à la fin d'une manche
- -5/-10/-20/-25 points par série de 3/4/5/6 lutins identiques (avec le même symbole)



**Fin du jeu :**

Quand un joueur dépasse 55 points, la partie s'achève. Le gagnant est celui qui a le moins de points.