

## ⓕ Règle du jeu

## Lutin malin

### Jeu de mémoire et de rapidité.

Tout au long de son chemin, le lutin amasse des trésors grâce à l'aide des fées... mais gare aux sorcières et au chat noir !

Age	: A partir de 5 ans
Nombre de joueurs	: 2 à 4
Durée	: 15 minutes

### But du jeu :

Rassembler le plus de trésors possible.



### Préparation du jeu :

- Les 6 pions magiques (faces cachées) et le pion lutin malin (face découverte) sont posés sur le chemin à raison de un pion par case.
- Les jetons trésors sont placés faces cachées à l'écart du parcours et forment le pot.  
(A 2 joueurs on utilise 6 séries de 3 trésors semblables ; à 3 joueurs : 7 séries et à 4 joueurs : 8 séries)
- Chaque joueur reçoit 2 chapeaux de sorcière (un jaune et un rouge) qu'il place devant lui.

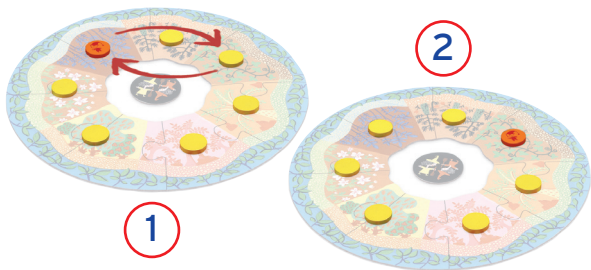
### Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs

font avancer le même lutin malin sur le parcours.  
Le plus jeune joueur lance le dé :

**Le dé indique une face chiffrée :**

Le joueur avance le lutin du nombre de cases indiquées par le dé. Il retourne alors le pion qui occupait cette même case et le pose face découverte sur la case qu'il vient de quitter.



- **Le pion retourné est un coffre fort** : le joueur prend un jeton trésor dans le pot et le place devant lui face visible. Puis le pion coffre fort est retourné face cachée et la main passe.



- **Le pion retourné est le chat noir** : le joueur remet dans le pot, face cachée, un des trésor qu'il a devant lui ; s'il n'en a pas rien ne se passe. Puis le joueur retourne le pion face cachée et la main passe.

- **Le pion retourné est une fée** : le joueur doit alors retourner un deuxième pion du parcours afin de trouver l'autre fée.  
3 possibilités :

- **Il retourne un trésor** : dommage c'est un coup nul !
- **Il retourne le chat noir** : le joueur remet un de ses trésors dans le pot.


Dans ces 2 cas, le joueur repose faces cachées les 2 pions retournés. La main passe.

- **C'est une fée** : Bravo ! le joueur prend 2 jetons au pot et les place devant lui faces visibles. Puis il mélange et repositionne sur le parcours faces cachées tous les pions magiques + le lutin comme en début de partie. La main passe.

### **Le dé indique une face chapeau :**

Le plus rapidement possible, chaque joueur saisit le chapeau de la couleur indiquée par le dé et le pose au centre, sur la sorcière de la couleur correspondante. Le plus rapide peut alors chaparder un trésor au joueur de son choix.





(Seules les séries déjà constituées de 3 trésors identiques sont à l'abri des chapardages) ; si ses adversaires n'ont pas de trésor, il en prend un dans le pot.

Puis les joueurs reposent leurs chapeaux devant eux et la main passe.

**NB :** En cas d'erreur d'action, le joueur concerné devra alors remettre au pot, face cachée, un de ses trésors.

### **Qui gagne ?**

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de trésor au pot.

On effectue alors le décompte des points :

1 trésor seul = 1 point ;

1 paire de trésors identiques = 3 points ;

1 série de 3 trésors identiques = 5 points.

Le joueur qui comptabilise le plus de points emporte la partie.

