

# LE CLOU MOQUEUR®

(marque déposée)

## Règle du jeu :

Éliminer ses adversaires en enfonceant des clous. Séparez les cartes lutins en 3 tas : les jaunes, les oranges et les rouges. Battez les cartes dans chaque catégorie, puis posez-les sur la table personnages visibles. Séparez également les clous qui ont peur, des "clous moqueurs", posez-les sur la table valeurs cachées. Les "clous moqueurs" sont des cartes de pénalités, elles serviront plus tard. Un premier joueur retourne une carte clou, qu'il place au milieu de la table. La valeur qui apparaît correspond à la puissance nécessaire pour l'enfoncer. Le même joueur choisit un des tas lutins et retourne la carte du dessus. La valeur qui apparaît correspond à la puissance du coup donné par ce lutin. C'est ensuite au joueur placé à la gauche du premier joueur de retourner une carte lutin, qu'il pose sur celle du précédent joueur en la faisant chevaucher. Les joueurs frappent ainsi à tour de rôle sur le même clou jusqu'à ce qu'il soit enfoncé. Lorsque le clou est enfoncé (càd que la somme des coups portés par tous les joueurs correspond à la valeur du clou), les joueurs doivent frapper avec la main sur le clou en question.

- Le dernier à frapper perd la manche, il reçoit un "clou moqueur".
  - Un joueur qui dépasse la valeur du clou, ou frappe avec sa main alors que la valeur n'est pas atteinte reçoit également un "clou moqueur". Lorsqu'un joueur perd une deuxième manche, il retourne sa carte "clou moqueur" : celui-ci devient rouge de rire, le joueur est alors éliminé de la partie. A chaque manche, les cartes sont rebattues dans chaque catégorie.
- ATTENTION :** Les cartes "lutins" doivent être retournées de façon à ce que leur valeur soit visible de tous les joueurs en même temps.
- Pour corser le jeu :** les joueurs placent les cartes "coups" les unes sur les autres, de manière à cacher les coups qui ont déjà été donnés. Dans ce cas, il est interdit de revenir en arrière pour compter les "coups" déjà recouverts. Les joueurs doivent alors être très attentifs pendant toute la partie.
- Nota :** Il peut-être amusant de bluffer, en esquissant un geste pour faire croire aux autres joueurs que le chiffre est atteint (avis à ceux qui n'ont pas compté)...

HÉLÈNE CONCEPT S.A.R.L. © 2001 Paris.

Tous droits réservés.

RCS 419852686 Evreux