

## DEROULEMENT DU JEU

Le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue de la façon suivante. 1. Jeter le dé. 2. Avancer un de ses nains ou donner ses points si le dé le permet. 3. Eventuellement déplacer un buisson. 4. Eventuellement faire avancer le géant.

## LA SIGNIFICATION DES FACES DU DE

FACE GEANT : Le joueur fait avancer le géant d'une case.  
Attention : le géant fait parfois des détours (parcours orange).

## Faces vertes

Il y en a trois : 1, 3 ou 4 points.

Soit le joueur emploie ces points pour un de ses propres nains et le fait progresser d'autant de cases dans la direction de la caverne...

soit le joueur donne ses points à un autre joueur.

Les points des faces vertes ne permettent pas de gravir les échelles.

## Faces brunes

Il y en a deux : 2 ou 5 points.

Soit le joueur fait progresser un de SES propres nains de 2 ou 5 cases selon le résultat du dé,

Soit le joueur a un nain (à lui) au bas d'une échelle et, le fait grimper sur la case qui se trouve au-dessus de l'échelle. Dans ce cas, le 2 ou le 5 ne compte pas... mais quel raccourci.

Les faces brunes ne permettent pas à un joueur de donner ses points à un autre joueur.

EN PLUS de la progression d'un de ses nains, le joueur peut déplacer un buisson (voir plus loin les règles concernant le déplacement des buissons).

Faces VERTES ou faces BRUNES, les nains doivent avancer. Si la situation est bloquée et que pas un seul nain ne peut avancer, le géant progresse d'une case !

## En ce qui concerne les nains

1. Les nains ne suivent que le chemin vert. Ils essaient de progresser le plus souvent possible cachés derrière des buissons et de prendre des raccourcis (échelles) quand ils le peuvent.
2. Un nain caché dans un buisson ou arrivé dans la caverne est invisible aux yeux du géant.
3. 4 nains au maximum peuvent se trouver sur une même case ou un même buisson.
4. Si 4 nains sont dans un même buisson, ils ont le droit de prendre un gâteau et de le mettre sur n'importe quelle case (mais un seul par case). Quand le géant arrive sur une case garnie d'un gâteau, il passe un tour pour manger le gâteau. Le gâteau est ensuite enlevé du plan de jeu et ne peut plus réserver.
5. Un joueur doit faire avancer un nain. S'il ne le peut pas, c'est le géant qui avance d'une case.

## REGLES DU DEPLACEMENT DES BUISSONS

Si le joueur obtient une face brune sur le dé, il peut non seulement avancer un de ses nains, mais encore... déplacer un buisson. Il créera ou rapprochera ainsi des cachettes.

1. On ne peut déplacer un buisson dans lequel est caché un nain.
2. On ne peut mettre un buisson sur une case rocher (cases carrées et grises).
3. On peut déposer un buisson au-dessus d'un ou de plusieurs nains afin qu'il(s) soi(en)t tout-à-coup caché(s).

## LE GEANT

Le géant avance dans trois cas :

1. La face géant apparaît sur le dé : le géant est avancé d'une case.
2. Si aucun nain ne peut avancer, le géant avance d'une case.

3. Quand un joueur a fini de jouer, et avant de passer au suivant, si un ou plusieurs nains sont "à découvert" :

version facile : le géant avance d'une seule case

version difficile : le géant avance d'autant de cases qu'il y a de nains à découvrir.

version moyenne : Sur le trajet orange qui précède la mine, le géant ne progresse que d'une seule case quelque soit le nombre de nains à découvrir.

A partir de la case de la mine (première case verte), le géant progresse d'autant de cases que de nains à découvrir (comme dans la version difficile).

#### Autres règles pour le géant

Quand le géant atteint la première case verte, tous les nains qui se trouvent encore dessus, sont faits prisonniers et vont dans la cabane. Un nain prisonnier est un nain qui ne joue plus jusqu'à la fin du jeu.

Si un joueur a ses 2 nains prisonniers, il continue à lancer le dé pour aider les autres ou déplacer des buissons.

Le géant fait un détour à la 4ème case verte.

Le géant ne peut pas utiliser les échelles.

Si le géant arrive sur une case où se trouve un nain, ce nain est fait prisonnier.

Si le géant arrive sur une case où il y a un buisson, le buisson est arraché et ne peut plus servir. Si un nain se trouve sous le buisson, il est fait prisonnier.

Un gâteau ne protège pas un nain. Le nain est d'abord fait prisonnier; le géant mange ensuite le gâteau. De même un gâteau ne protège pas un buisson.

F I N de JEU : Le jeu est gagné par les joueurs si...

version facile : 4 nains arrivent dans la caverne

version difficile : 4 nains de couleurs différentes arrivent dans la caverne.

Dans tous les autres cas, les joueurs perdent et le géant l'emporte.

VOIR LES REGLES POUR 3 OU 2 JOUEURS dans mode d'emploi HERDER  
VOIR LES EXCELLENTEES VARIANTES dans le même mode d'emploi.

Lisez d'abord l'histoire qui précède le jeu. Vous la trouverez, écrite en français, à la page 11 du mode d'emploi de la firme HERDER.

Quant aux règles, nous les avons réécrites pour vous permettre de mieux les comprendre et les jouer.

## LE GEANT RUSTRE

Idee et but du jeu : Les nains essaient d'atteindre le coeur de la montagne, afin de s'y mettre à l'abri, avant que le géant n'ait décimé leurs rangs.

Version simple : Si 4 nains réussissent à rentrer dans la caverne, les joueurs gagnent le jeu.

version difficile : Si un nain de chaque couleur parvient à rentrer dans la caverne, les joueurs gagnent le jeu.

POUR BIEN COMPRENDRE L'ENJEU DES REGLES CI-APRES DECRITES, vous devez savoir combien il est important que les nains progressent cachés par des buissons sur le plan de jeu.

En effet, tout nain "à découvert" attire la curiosité du géant qui, pour mieux voir, avance d'une case dans sa poursuite.

Donner ses points à d'autres nains pour qu'ils puissent se cacher ou déplacer des buissons afin de créer de nouvelles cachettes est donc stratégiquement très important.

#### Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, défaire les gâteaux pré-découpés et monter les buissons comme montré sur le dos de la boîte de jeu.

Chaque joueur reçoit 2 nains de même couleur et les dépose sur leur point de départ, à la sortie de la mine.

Le géant est mis sur le rond orange de sa cabane. Les buissons sont mis sur les 7 cases buissons. Les gâteaux sont gardés à côté du jeu.