

Règles du jeu

Un jeu d'Alexandre Garcia
Pour 2 à 9 joueurs, à partir de 4 ans
Illustrations de Fabrice Boulanger

Matériel

9 cartes lutins malins
9 cartes 1 lutin
9 cartes 2 lutins
9 cartes 3 lutins
1 feuille de règle

Nous avons pris soin d'ajouter une carte de chaque type. Étant donné la nature du jeu, il est possible que vous en égariez.

Des lutins coquins et malins ont envahi votre maison ! Ils sont bien rigolos, mais mieux vaut savoir où ils se cachent, car ils font parfois de mauvais coups lorsqu'on les laisse sans surveillance.

But

Marquer le plus de points possible en retrouvant les lutins.

Préparation

Réservez les cartes lutins malins aux joueurs plus aguerris, qui n'en sont pas à leur première partie et qui aiment les risques !

Déterminez d'abord votre mode de jeu (voir plus loin). Votre choix sera guidé par le nombre de joueurs, leur âge et l'espace dont vous disposez.

Déterminez aussi la durée et assurez-vous qu'une personne chronomètre, idéalement un animateur qui ne participe pas à la chasse. Vous pouvez aussi employer un minuteur avec une alarme. Pour une première partie, nous vous suggérons environ 5 minutes.

Mode « 1 pièce et 1 animateur »

Choisissez une pièce de la maison assez grande et dans laquelle il y a plusieurs endroits où les lutins peuvent se cacher.

L'animateur, souvent un adulte qui dirige la partie, prend toutes les cartes lutins (s'il y a 5 joueurs ou moins, retirez 3 cartes lutins de chaque type). Il fait sortir tous les autres joueurs pendant quelques minutes, le temps de cacher les lutins. Si c'est possible, il peut préparer la pièce avant la partie ; c'est encore mieux.

L'animateur doit respecter les règles des lutins lorsqu'il les cache :

1. Les cartes 1 lutin doivent être complètement visibles : sur une table, une chaise, une tablette, etc.
2. Les cartes 2 lutins doivent être partiellement visibles. On doit voir environ la moitié de la carte.
3. Les cartes 3 lutins doivent être complètement cachées : sous un objet, sous le divan, etc. Plus les lutins sont nombreux, meilleurs ils sont pour trouver de bonnes cachettes !
4. Tous les lutins doivent être facilement accessibles à tous les chercheurs de lutins ; ne les placez pas hors d'atteinte ou dans des endroits périlleux à atteindre.

Mode « Nous avons toute la maison ! »

Répartissez les cartes lutins également entre les joueurs. Chacun reçoit un nombre égal de cartes à 1, 2 et 3 lutins. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Par exemple, à 4 joueurs, chacun reçoit 2 cartes de chaque type.

Assignez à chaque joueur une pièce différente de la maison. Si vous êtes très peu de joueurs, assignez plus d'une pièce à chacun. Tous se rendent dans la pièce qui leur a été assignée et y cachent leurs lutins, en respectant les règles décrites plus haut.



Le jeu

Une fois que les lutins sont cachés, rassemblez tous les joueurs en un endroit. Au signal de départ, tout le monde part rapidement à la recherche des lutins. Quand un joueur trouve un lutin, il DOIT le garder sur lui.

Note importante pour le mode « Nous avons toute la maison ! » : un joueur n'a pas le droit de chercher dans la pièce où il a caché ses lutins.

Si vous jouez avec un animateur, celui-ci peut venir en aide aux chercheurs par des indications du type « tu brûles » ou « tu refroidis »...

Fin de la partie

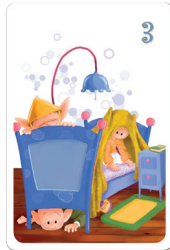
Quand le chronomètre ou l'alarme indique que le temps fixé en début de partie s'est écoulé, tous les joueurs cessent immédiatement leurs recherches et reviennent au point de départ. Chacun fait alors le décompte du nombre de lutins qu'il a trouvés. Les cartes ont de 1 à 3 lutins. Chaque lutin vaut un point. Celui qui en a le plus gagne la partie ! En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent.



1 point



2 points



3 points

ATTENTION ! C'est le moment de s'assurer que TOUTES les cartes ont été rapportées. Prenez deux minutes pour compter les cartes et chercher celles qui n'auraient pas été retrouvées.

Variante lutins malins



Les lutins malins sont imprévisibles ! Parfois, ils se joignent à votre groupe et d'autres fois, ils fuient avec vos autres lutins. Soyez vigilant lorsque vous les voyez dans les parages !

Lors de la préparation, cachez également les lutins malins. Les lutins malins doivent être accessibles à tous. Vous pouvez en placer à découvert et d'autres complètement cachés, à votre guise. Le jeu se déroule de la même façon.

Lors du décompte, si un joueur a un ou deux lutins malins, il doit les remettre dans la boîte avec une autre carte lutin de sa main (ce qui lui fait perdre des points). Si un joueur a trois lutins malins ou plus, il marque 3 points.



= 3 points

N'oubliez pas ! Une fois qu'on a pris un lutin sur soi, on ne peut plus s'en débarrasser !

Exemple de décompte (avec lutins malins)

Philémon a trouvé sept cartes lutins : une avec 1 lutin, une avec 2 lutins, une avec 3 lutins et quatre avec des lutins malins. Il a rassemblé six lutins de base (3 + 2 + 1) pour 6 points et comme il a au moins trois lutins malins, il marque 3 points supplémentaires pour un total de 9 points.



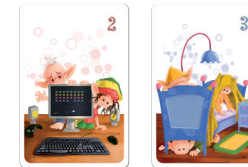
= 6 points

+

= 3 points



Mélanie a trouvé trois cartes de base avec les mêmes valeurs, mais elle n'a trouvé que deux lutins malins. Comme elle a moins de trois lutins malins, elle remet les deux dans la boîte avec une autre carte lutins : elle met la carte avec 1 lutin. Il lui reste donc 3 + 2 lutins = 5 points.



= 5 points



> Cartes remises dans la boîte



Si vous avez aimé ce jeu n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur : www.scorpionmasque.com

 facebook.com/scorpionmasque

 [@scorpionmasque](https://twitter.com/scorpionmasque)

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre La Chasse aux lutins, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Merci aux relecteurs : Fendoel, Alexis, Sophie, Laurence, Olivier, Dany, Unclic, Fred, Nico et Franck.

© 2013 Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.