

# 2004 LUTINS



## ◆ Préparation :

Posez toutes les pierres au centre de la table. Les pierres bleues sont posées un peu à l'écart, les trois symboles-gnome cachés (on ne doit pas savoir sous quelles pierres bleues ils se cachent).

Prenez chacun deux cartes. Les cartes restantes forment une pioche.

Posez les trois dés multicolores au centre de la table ; le dé orange n'est pas utilisé dans ce jeu.

## ◆ Début du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence et lance une fois les trois dés.

## ◆ Quelles couleurs indiquent les dés ?

### ◆ Les dés tombent sur le jaune, l'orange, le rouge ou le violet



**Construction imposée :**  
quelles pierres récupérer ?

Regarde sur tes deux cartes de quelles formes tu as besoin. Si elles se trouvent sur la table dans les couleurs indiquées par les dés, tu peux récupérer une pierre par dé. Si un dé indique une couleur dont la forme imposée n'est plus disponible, tu ne prends pas de pierre pour ce dé. Tu n'as pas le droit de ramasser des pierres dont tu n'as pas besoin pour tes constructions.

Avec les pierres récupérées, tu construis une ou deux de tes maisons (tu peux construire tes deux maisons en même temps si tu le souhaites).



**Construction imaginaire :**  
quelles pierres récupérer ?

Choisis des pierres qui correspondent aux couleurs indiquées par les dés, tu peux récupérer une pierre par dé. Si un dé indique une couleur qui n'est plus disponible, ne prends pas de pierre pour ce dé. Tu n'as pas le droit de ramasser des pierres dont tu n'as pas besoin pour tes constructions.

Avec les pierres récupérées, tu construis les maisons qui sont représentées sur tes cartes comme tu l'entends (tu peux construire tes deux maisons en même temps si tu le souhaites).

### ◆ Un ou plusieurs dés tombent sur le blanc



**Construction imposée :**  
récupère des pierres

Pour chaque dé tombé sur le blanc, tu peux prendre une pierre de la **couleur de ton choix**. Vérifie sur tes cartes de quelle forme tu as besoin.



**Construction imaginaire :**  
récupère des pierres

Pour chaque dé tombé sur le blanc, tu peux prendre une pierre de la **couleur et de la forme de ton choix**.

## ◆ Un ou plusieurs dés tombent sur le bleu

Oh ! Le bleu est la couleur du gnome ! Prends **une seule** (même s'il y a plusieurs dés avec du bleu) **Pierre bleue** et pose-la au centre de la table. C'est à cet endroit, au cours du jeu, que va s'établir la tour du gnome. Sa forme est libre !

S'il n'y a pas de symbole-gnome sur la pierre que tu as déposée, tu **joues normalement** avec le ou les dés restants.



### Construction imposée : action du gnome

S'il y a un symbole-gnome et que tu ne possèdes pas de maison en cours de construction, tu as de la chance : le gnome ne peut alors causer aucun dégât chez toi.

S'il y a un symbole-gnome et que tu possèdes une maison en cours de construction, elle est malheureusement détruite par le gnome.

Tu dois remettre toutes les pierres qui la constituaient avec les autres pierres au centre de la table.

Si tu as deux maisons inachevées, le gnome ne peut en détruire qu'une.



### Construction imaginaire : action du gnome

S'il y a un symbole-gnome, toutes tes maisons composées de moins de sept pierres sont détruites par le gnome. Tu dois donc remettre les pierres qui les constituaient au centre. A partir de sept pierres, une maison est protégée, le gnome ne peut plus la détruire.

Après l'intervention du gnome, tu joues normalement avec le ou les dés restants.

## ◆ Les deux maisons sont achevées ?



### Construction imposée : finir le village

Tu as fini de construire tes deux maisons ? Bravo ! Comme tous les joueurs luttent ensemble contre le gnome, tu continues à jouer. S'il y a encore des cartes sur la table, tu en prends une. Au tour suivant, tu construis la maison indiquée sur cette carte. Aux tours suivants, si ta maison est finie et qu'il n'y a plus de cartes, tu continues à lancer les dés et tu aides les autres joueurs. Regarde sur les cartes de tes camarades de quelles pierres ils ont besoin et donne-les leur.



### Construction imaginaire : finir le village

C'est toi qui décide de la taille de tes maisons. A chaque fois que l'une de tes maisons atteint sept pierres, tu as le droit de prendre une autre carte, s'il en reste sur la table. S'il n'y a plus de cartes, tu lances quand même les dés au tour suivant, et tu continues à construire tes propres maisons ou bien tu répartis les pierres auxquelles tu as droit entre les autres joueurs.

Si tu tombes sur la face bleue, tu poses une pierre sur la tour du gnome...

## ◆ Fin du jeu

Le jeu se termine...

... **soit** quand les joueurs ont posé toutes leurs pierres, ils ont ainsi terminé de construire le village des lutins. Dans ce cas, les joueurs ont gagné contre le gnome.

... **soit** quand la douzième et dernière pierre-gnome a été posée sur la tour du gnome. Là, c'est le gnome qui gagne contre les enfants.

## Jeu n°2 - Seul contre tous

A partir de trois joueurs

### ◆ But du jeu

Les Lutins veulent réussir à construire leurs maisons ensemble avant que le gnome, joué par l'un des joueurs, n'ait érigé sa tour.



### ◆ Préparation

Voir la préparation du jeu n°1. Comme dans le jeu n°1, on peut jouer avec l'une ou l'autre face des cartes. Les joueurs décident au début du jeu de la face avec laquelle ils veulent jouer.

Qui joue le gnome ? Ce sont les joueurs qui le choisissent d'un commun accord. Ce joueur reçoit le dé orange et les pierres-gnome, et il joue contre les lutins.

### ◆ Début du jeu

Le déroulement du jeu est le même que dans le jeu n°1. Mais comme le gnome est représenté par l'un des joueurs, certains points de la règle sont modifiés. En dehors des cas précisés ci-dessous, la règle est la même que celle du jeu n°1.

### ◆ Un ou plusieurs dés d'un lutin tombent sur le bleu

Il ne se passe rien : aucune pierre n'est posée pour ce dé.

### ◆ Le gnome lance le dé

Quand c'est le tour du gnome, il lance son dé orange. Pour chaque point du dé, il peut prendre une pierre-gnome bleue pour construire sa tour. S'il tombe sur la face sans point, il ne reçoit aucune pierre.

Si le Gnome tombe sur la face représentant un Gnome! Il détruit une maison inachevée d'un autre joueur : voilà comment sont les gnomes !

Dans cette version du jeu, les symboles-gnome sur les pierres-gnome n'ont aucune signification.

### ◆ Fin du jeu

Le jeu se termine...

... soit quand les lutins ont posé toutes leurs pierres : ils ont ainsi terminé de construire le village des lutins. Dans ce cas, les lutins ont gagné contre le gnome.

... soit quand la douzième et dernière pierre-gnome a été posée sur la tour du gnome. Là, c'est le gnome qui gagne contre les lutins.



**TILSIT**  
ÉDITIONS

Parc de l'Événement  
1, allée d'Effiat  
91160 Longjumeau  
France

e-mail : [contact@tilsit.fr](mailto:contact@tilsit.fr)

Développement pour la version française : TILSIT Team  
Maquette pour la version française : TILSIT Studio  
Traduction : TILSIT Team

Infos en direct : [www.tisit.fr](http://www.tisit.fr)

© TILSIT Éditions 2003 pour la version française  
© 2003 KOSMOS / KLEE-SPIELE

TICADO a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

**Ticado**