

191 - Willi le lutin

Catégorie ESAR : 407 - jeu de hasard.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier, en collaboration avec Valérie Chauvaux et Magali Verhaeghe.

Editeur jeu original : Haba.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Le plateau de jeu illustre une forêt dont les diagonales représentent 4 sentiers de couleurs et textures différentes.

Le dé détermine devant quel sentier doit s'arrêter le lutin pour exécuter son action.

Dans un premier temps, les joueurs plantent les champignons en signalant à tous s'ils sont bons, véreux ou pourris.

Lors de la phase de récolte, et en fonction de leur qualité, ils gagneront ou feront perdre des points aux adversaires.

Mieux vaut avoir une bonne mémoire !

INTRODUCTION

Willi le lutin court à travers les bois.
Oh, tous ces champignons ! Il se réjouit déjà d'un bon déjeuner ! Celui qui l'aidera à trouver le plus grand nombre de bons champignons sera nommé « aide-lutin ».

BUT DU JEU

Tous les enfants tentent de ramasser le plus de champignons comestibles, afin d'accumuler un maximum de points !

PRESENTATION DU JEU

- Le plateau de jeu est recouvert de quatre chemins de matières différentes :
 - herbe verte rugueuse
 - plastique lisse jaune
 - néoprène ondulé vert
 - feutrine rouge
- Chaque sentier est creusé de cinq trous dans lesquels s'encastrent les champignons.

- Le plateau central est creusé de 4 trous dans lesquels Willi peut s'encaster.
- Les champignons se trouvent dans le sac. La qualité du champignon est déterminée par son pied. Les bons sont lisses. Les véreux sont creux. On peut même y toucher la tête du verre de terre ! Les champignons non comestibles sont granuleux.

PREPARATION DU JEU

- Le sac de champignons est placé à côté du plateau de jeu. Selon l'âge des joueurs, on peut en diminuer le nombre.
- Willi le lutin démarre d'une case quelconque au milieu du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Phase 1 : placer les champignons

- Le joueur le plus jeune commence et jette le dé. Il déplace Willi du nombre de cases correspondant vers la gauche ou vers la droite.

- Il prend un champignon au hasard dans le sac et le place dans le premier trou situé devant Willi, à proximité du centre du plateau. Les autres champignons pousseront ensuite, petit à petit, vers l'extérieur. Si tous les trous sont occupés sur le sentier où Willi s'arrête, le joueur peut relancer le dé.
- Avant de placer un champignon, le joueur annonce aux autres sa qualité. Tous les joueurs doivent savoir si le champignon est :
 - bon : il rapportera 2 points.
 - véreux : il rapportera 1 point.
 - non comestible : il fera perdre 1 point.
- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que le sac de champignons soit vide.
- Les joueurs essaient de mémoriser la position des différents champignons, répartis sur les 4 sentiers de la forêt !

Phase 2 : ramasser les champignons

- Le joueur dont c'est le tour jette le dé et déplace Willi le lutin vers la gauche ou vers la droite.
- Avant de ramasser le champignon, il doit déclarer aux autres s'il désire le conserver ou l'offrir à quelqu'un.
- Ensuite, il ramasse le champignon qui se trouve sur le sentier situé devant Willi, en veillant toujours à prendre en priorité celui situé le plus près du centre du plateau.
- Les joueurs jettent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que tous les champignons aient été ramassés.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs calculent le nombre de points qu'ils ont récolté. Celui qui obtient le score le plus élevé est déclaré vainqueur. Willi le nomme « aide-lutin » !