Article n° 3569 / (F)

Chipe-couverture

Vite au lit et sous les couvertures ...
Un jeu d'attribution des couleurs pour 2 à 4 lutins à partir de 3 ans.

Genre:	jeu de couleurs et d'attribution
Joueurs:	2 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Contenu:	20 plaquettes de jeu avec des lutins endormis en cinq couleurs, 20 plaquettes de jeu avec coussins, assortis aux lutins, 1 plaquette de jeu avec le lutin „chipe-couverture" 1 dé de couleur, règle du jeu
Auteur:	Barbara Kinzebach
Illustrations:	Barbara Kinzebach

Histoire
Les petits lutins sont au lit et désirent être bordés, pour qu'ils puissent dormir en paix. Mais un „chipe-couverture" rusé chipe sans arrêt les coussins de ses amis et il y a du chahut dans la chambre.
Qui a bordé le premier son petit lutin?

Préparation du jeu
Chaque joueur reçoit **5 plaquettes de lutins** dans les couleurs bleu, rouge, vert, jaune et lilas. Si moins de **4 joueurs** jouent, les plaquettes de lutins et de coussins en trop sont enlevées du jeu (en s'assurant que les plaquettes coussins correspondent aux plaquettes lutins. Lorsque p.ex. un lutin rouge et un lutin vert sont enlevés du jeu, les coussins de ces couleurs doivent aussi être enlevés du jeu.)
Les **20 plaquettes coussins** sont éparpillées à découvert au milieu de la table.
Le lutin **„chipe-couverture"** est aussi mis au milieu.
A présent, on jette le **dé de couleur** à tour de rôle. Celui qui est le premier à jouer la couleur „rouge", peut commencer à jouer.

But du jeu
Il faut recouvrir le plus vite possible son propre lutin avec le coussin de la même couleur.

Déroulement du jeu
Gagner un coussin pour son lutin
On joue à tour de rôle. Chaque joueur lance une fois le dé de couleur.
Celui qui obtient la couleur d'un de ses propres lutins, qui n'est pas encore bordé

obtient, peut prendre un coussin de la couleur correspondante et le poser sur san lutin.
Ce lutin est maintenant bordé.
Celui qui obtient la couleur d'un de ses propres lutins qui est déjà bordé, ne reçoit pas de coussin.

Le „chipe-couverture“
Celui qui joue la couleur **„noir“**, doit etirer un coussin recouvrant un de ses lutins, peut le poser sur le **lutin „chipe-couverture“**.
Il perd donc un coussin qu'il avait gagné. Le joueur peut décider lui-même á quel lutin il enlève le coussin.
Tous les coussins que le „chipe-couverture“ reçoit au cours du jeu, sont empilés sur celui-ci **à découvert**. Seul le coussin supérieur est visible.
Indication: Celui qui joue „noir“ et qui ne possède pas encore de coussin, ne peut évidemment pas poser un coussin sur le „chipe-couverture“.

Reprendre un coussin du „chipe-couverture“
Si un joueur obtient la couleur d'un coussin dont il a besoin et si cette couleur se trouve par hasard sur la pile de coussins du „chipe-couverture“, alors il peut décider lui-même, s'il l'enlève de la pile ou du milieu de la table.

Fin de la partie
Le jeu est fini, lorsque le premier joueur a recouvert ses cinq lutins.
C'est lui qui a gagné.

Variante 1
Pour commencer, on met toutes les plaquettes lutins face cachée sur la table.
Chaque joueur prend cinq lutins. Les lutins éventuellement restants sont enlevés du jeu.
Ce qui peut mener à ce que les lutins choisis ne soient pas des 5 differentes couleurs, mais que des couleurs soient présentes plusieurs fois.
Sinon on joue comme décrit dans la règle de base.

Variante 2
On joue sans „chipe-couverture“ et sans dé. Les coussins sont placés au milieu de la table, face cachée. Chaque joueur peut prendre un coussin à tour de rôle. Celui qui trouve un coussin assorti à son lutin, peut le prendre et border son lutin.
Qui a bordé le premier ses petits lutins? Une variante mémo.

Et maintenant, bon amusement et ne vous laissez pas chiper de coussin ...