

The flying Dwarfs
Hüpfzwerge
Les Lutins Sauteurs
Gnomos saltarines
Springende dwergen
Springende dværge
Gli gnomi volanti
Anões saltitantes
Прыгающие гномики



goki



F LES LUTINS SAUTEURS

Contenu

16 lutins sauteurs
4 planchettes de saut
1 plateau de jeu

Jeu de saut pour 2 à 4 joueurs

But du jeu

Faire sauter ses lutins dans les bonnes ouvertures du plateau de jeu.
Cela donne des points. Celui qui atteint le plus grand nombre de points gagne la partie.

Préparation :

Mettre le plateau de jeu au milieu de la table ou par terre, et disposer les planchettes de couleur à environ 10 centimètres du bord du plateau de jeu. Les trous des planches sont alors orientés vers l'extérieur, c'est-à-dire vers vous.

La couleur de ta planchette de saut est aussi ta couleur de jeu.

Il faut maintenant décider qui commence. On laisse souvent le plus jeune joueur commencer. Mais vous pouvez aussi laisser le sort décider.

Règles :

Le premier joueur dispose un lutin de sa couleur de jeu sur le trou de sa planchette de saut. Puis il fait basculer la planchette du bout du doigt en appuyant du côté qui est en l'air, et essaye de faire sauter son lutin en direction du plateau de jeu, de telle sorte qu'il atterrisse dans un emplacement de même couleur.

Cela donne dix points. Lorsqu'il a atteint les bons emplacements avec ses quatre lutins, il peut donc totaliser 40 points. Les lutins qui atterrissent dans un emplacement d'une autre couleur totalisent 1 point.

Quand des lutins n'atteignent pas le plateau de jeu, ou n'atterrissent dans aucun trou, vous pouvez les refaire sauter jusqu'à ce qu'ils atteignent un emplacement.

Lorsque tous les lutins sauteurs ont atteint leurs emplacements, tu notes le total des points et tu les enlèves du plateau de jeu. Ensuite c'est au joueur suivant de jouer.

Au début du jeu, vous avez déjà décidé combien de parties vous voulez faire (entre 5 et 10). Ensuite on fait le total des points. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Variante de jeu :

Chaque lutin a seulement le droit de sauter une fois. S'il n'atteint aucun trou sur le plateau de jeu, il n'obtient aucun point et il ne peut plus jouer au cours de cette partie.

