



### TOUR DE JEU :

- 1. Lancer le dé**
- 2. Ecrire le résultat dans l'une des cases libres**

### Hiérarchie des scores :

**3 mêmes résultats**

ex.

**Suite chiffrée**

ex.

**La somme des résultats est de 9**

ex.

**La plus grande somme**

## À l'assaut du Cadeau !

### Règle du Jeu

2 joueur.se.s  
Dès 7 ans  
5 minutes

**Matériel :** 1 plateau de jeu, 1 dé (à fournir), 1 stylo par joueur.se (à fournir)

**But du jeu :** Avoir le plus de points à la fin de la partie.

**Préparation du jeu :** Chaque joueur.se choisit s'il.elle joue dans l'équipe des **Lutins défenseurs du Cadeau Suprême** ou des **Gnomes envahisseurs** qui veulent le voler.  
Le.la joueur.se de l'équipe des Lutins commence la partie.

**Déroulement du jeu :**

Un tour de jeu se déroule en deux étapes :

- 1/ Le.la joueur.se lance le dé,
- 2/ Il.elle note le résultat obtenu dans l'une des cases vides de son propre camp (la zone en bleu pour les Lutins et la zone en gris pour les Gnomes). Mise à part la couleur qui est imposée, le choix de placement est libre.

C'est ensuite au tour du.de la joueur.se suivant.e. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cases soient complétées : c'est la fin du jeu et on passe au décompte des scores.

**Décompte des points :**

Les scores sont comparés **zone par zone (les 3 dés attaquants et les 3 dés défenseurs correspondants)**.

Pour savoir quel.le joueur.se a la mainmise sur une zone, il faut prendre en compte la hiérarchie de combinaisons suivante (ordonnée de la combinaison la plus forte à la combinaison la plus faible) :

- 1/ Une suite de **3 mêmes résultats de dés**. Si deux joueur.se.s ont chacun.e 3 dés identiques, alors c'est la série de 3 dés de plus forte valeur qui remporte la zone. En cas d'égalité, personne ne remporte cette zone.
- 2/ Une **suite chiffrée (par exemple 1-2-3, 3-4-5, etc.)**. L'ordre importe peu (croissant ou décroissant) tant que les chiffres se suivent. Si deux joueur.se.s ont chacun.e une série de chiffres, alors c'est la suite la plus élevée qui remporte la zone. En cas de stricte égalité, personne ne remporte cette zone.
- 3/ Un **total de 9 (par exemple, 3-4-2)**. Si deux joueur.se.s ont chacun.e cette combinaison, alors personne ne remporte cette zone.
- 4/ La **somme totale la plus élevée** (les valeurs des 3 dés sont additionnées). Si deux joueur.se.s ont chacun.e cette combinaison, alors c'est la somme la plus élevée entre les deux qui permet de gagner la zone. En cas d'égalité, personne ne remporte la zone.

Note : Si une combinaison correspond à plusieurs cas de figure à la fois, c'est toujours la combinaison la plus forte qui est prise en compte.

Une fois les scores de chaque zone comparés, chacun.e compte le nombre total de zones qu'il.elle a remportées. Celui.celle qui en a le plus est le.la gagnant.e !

**Si c'est l'équipe des Lutins qui gagne, ils ont réussi à garder le Cadeau Suprême !**  
**Si c'est l'équipe des Gnomes, ils ont réussi à voler le Cadeau !**

**Dans les deux cas, bien joué !**

En cas d'égalité, personne ne gagne... une petite revanche pour se départager ?