

Le géant rustre

Un jeu communautaire pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans
Durée du jeu: environ 30 minutes

Matériel de jeu:

comprend

- 1 plan du jeu
- 11 nains (3 jaunes, rouges, bleus et 2 violets-clairs)
- 1 géant
- 7 buissons
- 5 brioches
- 1 dé spécial
- 1 règle du jeu

Idée du jeu:

Au pied de la haute montagne de pierres précieuses, vit depuis longtemps dans une petite forêt toute une population de nains bariolés. Travailleurs, toujours de bonne humeur, ils assument leur tâche quotidienne: ils recherchent, dans une longue et profonde galerie d'une mine, des pierres précieuses et d'autres objets de valeur. Tout serait parfait dans le meilleur des mondes, s'il n'y avait pas un géant rustre.

Ce grand bonhomme, grossier et toujours affamé, est jaloux des nains et de leur intelligence, bien plus grande que la sienne. C'est pourquoi il ne laisse jamais passer une occasion, sans les embêter. Il vient de se mettre en tête de leur voler toutes les pierres précieuses, qu'ils venaient d'extirper de la montagne. Mais les nains ont senti le vent venir! Aussitôt ils courent se mettre à l'abri avec leur trésor, dans une caverne sur le sommet de la montagne. Petits et malins, ils savent utiliser de nombreux raccourcis, de gros buissons, derrière lesquels ils peuvent se cacher. Le géant, qui n'est pas seulement très grand, mais aussi myope, ne peut plus les trouver. Ne les voyant pas toujours, il croit ne pas devoir se presser pour atteindre le sommet de la montagne. Il lambine et parfois même fait une petite sieste.

Mais les nains s'approchent du sommet, et cela devient plus difficile pour eux de passer inaperçu: il n'y a plus de buissons à cette hauteur, et le géant rustre, qui peut mieux les découvrir, avance à grands pas.

Est-ce que les nains arriveront à temps à se mettre en sécurité avec leurs pierres précieuses?

Le jeu pour 4 joueurs

But du jeu:

4 paires de nains doivent essayer de se cacher ainsi que leur pierres précieuses dans la caverne au sommet de la montagne, avant que le géant ne puisse les atteindre. Si

au moins 4 nains (un de chaque couleur) réussissent à rentrer dans la caverne, ils ont fait la nique au géant et gagné.

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, ôter avec précaution les buissons et brioches du carton. On monte 2 parties de buissons ensemble en forme de croix.

- Chaque joueur choisit 2 nains de même couleur et les dépose sur la case départ dans la forêt près de la mine (on a besoin des autres nains, que si l'on est moins de joueurs). Ici le géant ne peut les voir.
- Le géant se met près de sa cabane.
- Les 7 buissons sont mis sur les cases adéquates.
- On dépose les 5 brioches près du jeu.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue de la façon suivante: 1. On jette le dé. 2. soit on fait avancer un nain, soit on donne à un autre joueur ce que le dé indique. 3. éventuellement on déplace les buissons. 4. éventuellement on fait avancer le géant.

En ce qui concerne le jet de dé

- Si la face du dé montre 1, 3 ou 4, le joueur décide.
 - soit que l'un de ses 2 nains avancent selon le nombre de points indiqués, sans prendre de raccourcis (échelle de corde), *ou*
 - soit qu'il donne à un autre joueur le nombre de points indiqués sur le dé, ce dernier avance en conséquence.
- Si le dé indique un 2 ou 5, le joueur *doit* faire avancer en conséquence son nain. S'il se trouve au pied de l'échelle, il peut le faire monter pour aboutir sur la case tout en haut de l'échelle.
 - en plus il a le droit, après avoir avancé, de déplacer un buisson (voir plus loin).
- Si le dé montre la face avec le géant.
 - le joueur doit faire avancer le géant d'un pas.

En ce qui concerne les nains

- Les nains peuvent se déplacer, comme ils le veulent, sur le chemin. Ils essaient, quand c'est possible de se cacher derrière des buissons ou de prendre des raccourcis (échelle de corde).
- Si ils sont sur une case, où les buissons poussent, ou dans la caverne, alors le géant ne peut les découvrir.

- Au plus 4 nains peuvent se trouver ensemble sur une même case (aussi un buisson).
- si ils sont *exactement* 4 sous un buisson ensemble, ils réfléchissent quel coup ils vont monter au géant pour le retarder. Ils le savent très gourmand de brioches, aussi en déposent-ils sur son chemin: on met une carte brioche sous un buisson. On ne peut en mettre qu'une par case. Quand le géant vient sur cette case, il mange alors en paix sa brioche et *laisse passer son tour*. On ôte alors la carte représentant une brioche, du jeu.
- On doit toujours avancer. Si on ne le peut, alors c'est le géant, qui avance d'un pas.

En ce qui concerne le déplacement des buissons

Si le joueur a sur son dé un 2 ou un 5, il peut non seulement faire avancer son nain, mais **en plus** déplacer un buisson. Il aura ainsi de meilleures cachettes ou évitera que le géant les arrache.

- On ne peut déplacer que des buissons sous lesquels aucun nain ne se trouve.
- On ne peut pas mettre des buissons sur des rochers.
- On peut en déposer sur des cases, où se trouvent des nains, alors aussitôt ils seront cachés, et le géant ne peut plus les découvrir.

En ce qui concerne le géant rustre

- Il avance d'un *seul* pas quand une situation suivante se déroule:
 - a) le joueur a sur son dé le symbole du géant
 - b) *après* qu'un nain (ou plusieurs) n'ait pu se cacher sous un buisson, lorsque c'était son tour,
 - c) si un nain ne peut avancer.
- Le géant commence à avancer de sa hutte. Les nains ont un peu d'avance.
- Quand le géant a atteint la première case du chemin des nains, alors *tous* les nains, qui se trouvent encore sur la case départ, sont fait prisonniers et vont dans la cabane.
- Sur la case 4 le géant *doit* faire un détour, tandis que les nains prennent un raccourci.
- Le géant ne peut utiliser les échelles de corde.
- Si le géant arrive sur une case ayant un buisson, il arrache ce dernier et la carte du buisson est ôtée du jeu.
- Si le géant rencontre des nains, il les fait prisonniers. Même un buisson ne peut plus protéger un nain, si le géant arrive sur la même case. (C'est pourquoi il n'y a pas de nains derrière le géant!)
- Si le géant arrive sur une case où se trouvent une brioche et un buisson, il arrache en *premier* le buisson (et prend un nain si il y en a un), c'est seulement ensuite qu'il mange la brioche (en laissant passer son prochain tour).

Fin du jeu

Le jeu est terminé

- quand le géant a fait prisonnier le second nain, après avoir déjà pris le premier, d'une même couleur. Le géant a alors gagné.
- quand 4 nains de *couleur différente* se réfugient dans la caverne (les points en trop sont perdus). Les nains ont alors gagné, et peuvent aller délivrer leurs collègues prisonniers et les placer dans la grotte de pierres précieuses.

Un joueur, qui n'a plus de nains, soit parce qu'ils ont été fait prisonniers ou sont déjà dans la grotte, ne joue plus. A lui d'attendre avec tension la fin du jeu.

Le jeu pour 3 joueurs

Ce sont les mêmes règles de jeu, cependant chaque joueur a 3 nains d'une même couleur et doit en avoir 2 des 3 dans la caverne.

Le jeu pour 2 joueurs

Chaque joueur a 4 nains, (2 fois 2 nains de même couleur). Les joueurs jettent, chacun à leur tour, les dés; à chaque tour, ils peuvent choisir entre les 2 couleurs, le nain, qu'il veut faire avancer. (On ne peut offrir ses points à d'autres joueurs!) Pour gagner, il faut avoir au moins 1 nain de chaque couleur dans la grotte.

Variations pour plus expérimentés

Ces variations ne sont que des propositions. Aux joueurs de choisir lesquelles leur conviennent. Chaque groupe peut développer ses propres idées.

- Le nain ne peut avancer que par lui-même. (Il ne peut donc recevoir de points de quiconque.)
- Après que le géant ait passé devant l'oiseau de proie (sur le plan du jeu en bas à droite), il avance de 2 cases par pas. Cette accélération dure jusqu'à l'oiseau, juste avant le sommet. A partir d'ici, une seule case par pas. On utilise les mêmes règles de jeu qu'en ce qui concerne le géant.
- On ne posera que 6 buissons (la dernière case représentant un buisson reste, au début du jeu, vide).
- La règle des brioches n'est plus valable (voir la règle: en ce qui concerne les nains).
- Le géant ne doit plus prendre de détour (4ème case).
- Les nains ne gagnent que, s'ils sont au moins 6 dans la caverne de pierres précieuses.

Règles les plus importantes

Dé spécial



Jet de dé avancer soi-même
ou → donner à un autre



avancer soi-même



ou → monter à l'échelle

et éventuellement → planter un buisson



le géant fait un pas



– nain sans protection



– le géant avance d'un pas



– 4 nains sous un buisson



– déposer une brioche

les buissons ne peuvent être déposés sur les cases de rochers

Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

