



# LIGOLDIDIVI

ou « la récolte des truffes »

## Fabrication du jeu

### ***Règles***

Imprimer les pages 2 et 3 sur une feuille A4 recto-verso

Plastifier

### ***Plateau***

Imprimer les pages 4 à 7 sur des feuilles cartonnées A4

Assembler sur une grande feuille cartonnée

Plastifier

### ***Pions et puzzle***

Imprimer les pages 8 et 9 sur une feuille A4 recto-verso

Découper les pions et les puzzles

Plastifier les puzzles



# LIGOLDIDIVI

## ou « la récolte des truffes »

### Règles du jeu

#### Type du jeu :

Jeu coopératif où se mêlent hasard et réflexion.

#### Participants :

De 3 à 6 participants à partir de 7 ans.

#### Durée moyenne du jeu :

20 minutes

#### Contenu du jeu :

1 plateau de jeu,  
1 puzzle « truffes » de 15 pièces,  
1 puzzle « sanglier » de 15 pièces,  
3 dés,  
1 pion (chien ou cochon) par joueur.

#### But et principe du jeu :

Le but du jeu est de récolter un panier de truffes avant que le sanglier ne vienne les manger. Le joueur avance son pion en fonction de la combinaison des 3 dés. S'il tombe sur une case « truffe », il gagne une pièce du puzzle « truffes », s'il tombe sur une case « sanglier », il complète le puzzle « sanglier ». Si les joueurs ont rempli le panier de truffes avant que le sanglier ne soit complet, ils ont gagné sinon le sanglier dévore toutes les truffes et il ne reste aux joueurs que de recommencer.

#### Préparation d'une partie :

Placer les pièces du puzzle « truffes » en tas sur la case du plateau prévue à cet effet.  
Placer les pièces du puzzle « sanglier » en tas sur la case du plateau prévue à cet effet.  
Les joueurs choisissent un pion et le place sur une case vide du circuit.

#### Déroulement d'une partie :

A tour de rôle les joueurs lancent les 3 dés et avancent leur pion en fonction des combinaisons suivantes :

 : 7 cases

 ou  : 6 cases

 ou  : 5 cases

 ou  : 4 cases

   ou    : 3 cases

   ou    : 2 cases

   ou    ou    ou    : 2 cases

Autres combinaisons : 1 case

Si la combinaison ne leur convient pas, ils peuvent relancer 1, 2 ou les 3 dés et cela 2 fois au maximum. Au troisième lancer, la combinaison est définitive.

Si le joueur tombe sur une case « truffe », il prend une pièce du puzzle « truffes » et la place à son emplacement pour compléter le puzzle « truffes ».

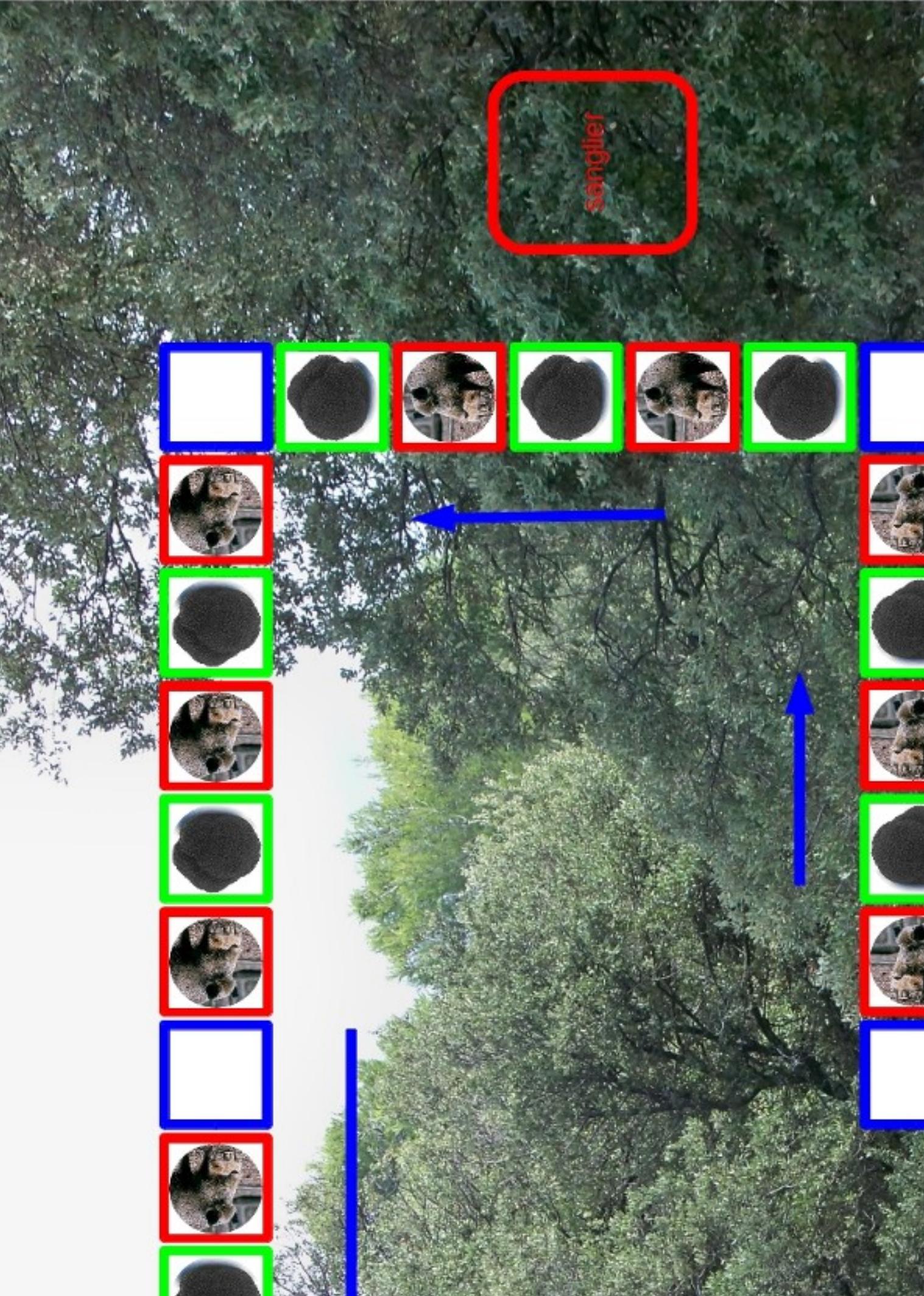
Si le joueur tombe sur une case « sanglier », il prend une pièce du puzzle « sanglier » et la place à son emplacement pour compléter le puzzle « sanglier ».

Si le joueur tombe sur une case déjà occupée, il n'avance pas son pion et passe son tour.

## Fin de partie :

La partie se termine quand un puzzle est complet :

- Si le puzzle « truffes » est complet, les joueurs ont gagné la partie.
- Si le puzzle « sanglier » est complet, les joueurs ont perdu la partie. Il ne leur reste plus qu'à recommencer.



sanglier

