

# Super ÉCHANGE de cadeaux

**Toi, qui as acheté le jeu. Oui, toi!**

Tu es officiellement nommé le maître de jeu. Tu devras suivre les instructions à la lettre et t'assurer du bon déroulement de l'échange. On compte sur toi! Évidemment, tu joues toi aussi!

Prends le nombre de cartes **IDENTITÉ DE LUTIN** correspondant au nombre de joueurs en gardant la carte n° 1, celle du lutin-CHEF pour toi. Amuse-toi à les choisir selon les traits de personnalité de chaque joueur. Tu peux également inventer des lutins sur les cartes numérotées de 31 à 40. Utilise le tableau au verso pour noter le numéro des cartes, tu en auras besoin lors des duels. Prévois des épingles ou du ruban adhésif afin d'apposer les cartes-lutins sur les joueurs.

Colle les six autocollants verts sur le dé plat pour former le dé de duels.

Place une chaise au centre de l'espace de jeu.

Scanne le code QR au bas de la page pour te faire expliquer les règlements et découvrir d'autres façons de jouer!



*Avant de jouer!*

Tous ceux qui veulent jouer fournissent un cadeau emballé d'une valeur déterminée. Il faut vraiment dépenser le montant. Le truc du cadeau en spécial : on le connaît!!!

Qui terminera l'échange avec le plus beau cadeau et fera l'envie de celui qui se retrouvera avec le cadeau inutile?



## 1<sup>ER</sup> TOUR : LES ÉPREUVES POUR DÉBALLER

### 1 IDENTITÉ DE LUTIN

**Maître de jeu, tu es le lutin-CHEF.**

Prends la carte n° 1, celle du lutin-CHEF. Ensuite, distribue aux autres joueurs leur carte IDENTITÉ DE LUTIN.



Chaque joueur a une carte IDENTITÉ DE LUTIN et l'épingle ou la colle sur lui avec du ruban adhésif. C'est le temps de sortir vos talents d'acteur ou d'actrice et d'incarner votre lutin!



### 2 ÉPREUVE-CADEAU

Le lutin qui réussit une ÉPREUVE-CADEAU peut déballer un cadeau.

**Lutin-CHEF :** Mélange les cartes ÉPREUVE-CADEAU et fais-en une pile.

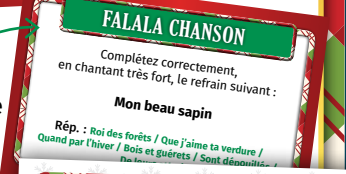
Le lutin-CHEF pige la 1<sup>re</sup> carte ÉPREUVE-CADEAU et lit tout haut la catégorie dans l'encadré vert. Selon la catégorie pigée, il lit ensuite le défi de **Falala Chanson** ou de la **Magie de Noël**, la question du **Quiz de Noël** ou encore il s'exécute pour un **Mime des fêtes**.

Lorsqu'un lutin croit avoir trouvé la réponse, il doit faire son cri de lutin et aller prendre place le plus rapidement possible sur la chaise libre au centre de la pièce. Le 1<sup>er</sup> lutin à prendre place donne sa réponse. S'il a la bonne réponse, il choisit un cadeau et le déballe. **Interdiction de prendre le cadeau qu'on a apporté!** C'est ensuite à son tour de piger une carte ÉPREUVE-CADEAU et de la lire pour les autres lutins.

S'il n'a pas la bonne réponse, il retourne à sa place et un autre lutin peut venir s'asseoir sur la chaise. On questionne le 2<sup>e</sup> lutin et ainsi de suite jusqu'à ce que la réponse soit trouvée.

Ceux qui ont déjà un cadeau déballe en main devront s'abstenir de répondre pour laisser la chance aux autres joueurs.

Le tour des épreuves-cadeaux se poursuit jusqu'à ce que tous les lutins aient un cadeau déballe en main!



Brrrrrrr! party! Oups!

### VOUS VOULEZ FAIRE DURER LE PLAISIR? (10 JOUEURS ET MOINS)

Nous vous suggérons que chaque lutin réussisse deux épreuves-cadeaux plutôt qu'une pour pouvoir déballer un cadeau.

Pour garder le compte, le lutin qui réussit une épreuve-cadeau conserve la carte.

### VOUS N'AVEZ PLUS DE CARTES ÉPREUVE-CADEAU?

Vous avez épuisé les cartes ÉPREUVE-CADEAU ou vous êtes plus de 40 joueurs? Ceux qui n'ont pas encore de cadeau lancent le dé chiffré et il faut avoir un 6 pour déballer.

Lorsque tous les lutins ont déballe un cadeau, on passe au deuxième tour : les duels.

## 2<sup>E</sup> TOUR : LES DUELS POUR ÉCHANGER UN CADEAU

### Que l'échange commence!

À cette étape-ci, tous les lutins ont en main un cadeau déballe. Certains aiment leur cadeau, d'autres pas et rêvent déjà de demander le reçu pour le retourner au magasin!

C'est maintenant le temps de pimenter tout ça grâce aux duels! À vos marques, prêts? Échangez!



### 3 QUI JOUE?

Tous les joueurs en suivant l'ordre des numéros sur les cartes IDENTITÉ DE LUTIN.

**Lutin-CHEF :** Tu commences car tu as la carte numéro 1.



### 4 LE DÉ DE DUEL

Le lutin qui joue a l'opportunité d'échanger (ou pas) son cadeau en remportant un duel contre le lutin de son choix.

Évidemment, il faut choisir le lutin qui a le plus beau cadeau!



Arrivé à son numéro...

- Le duel est obligatoire!
- Le lutin qui joue lance le dé de duel pour déterminer en quoi consistera le duel.
- Le lutin qui joue convoque en duel le lutin de son choix avec ce jeu.
- Ce dernier ne peut pas refuser et un lutin peut être convoqué en duel à plusieurs reprises!

### LES DUELS

Les deux lutins lancent le dé chiffré 3 fois à tour de rôle. Celui qui a la somme la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité, chacun conserve son cadeau.

Combat de roche - papier - ciseaux. (Un combat 2 de 3.)

Simultanément, les deux lutins dansent un rigodon de Noël pendant 45 secondes. Les autres votent pour le meilleur danseur.



Le lutin qui joue cache le dé chiffré dans l'une de ses mains. L'autre joueur doit deviner dans quelle main il l'a caché pour remporter le duel.

Les deux lutins s'affrontent dans un combat de barbichette. Je te tiens par la barbichette, tu me tiens par la barbichette. Le premier qui rira aura perdu le duel.

Les deux lutins doivent converser sans dire **oui** ou **non**. Le lutin qui s'échappe perd le duel.

**NOTE :** Le duel est considéré comme nul après 2 minutes. Chacun garde son cadeau.

### VAINQUEUR DU DUEL

Le vainqueur du duel décide s'il échange son cadeau ou non avec celui de son adversaire.

Le lutin-CHEF annonce le numéro du joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les lutins exécutent leur propre duel.

Lorsque tous les joueurs ont passé, le Super échange de cadeaux est terminé. Les joueurs conservent le cadeau qu'ils ont entre leurs mains.



Bon échange de cadeaux et surtout amusez-vous!



Scanne ce code QR pour visionner une capsule de notre lutin-magicien qui explique comment jouer ou pour écouter un rigodon parfait pour le duel!

