

Halma de lutins

Jeu classique pour 2 et 3 joueurs de 5 à 99 ans. Avec une variante pour un seul joueur.

Illustration : Ulrike Fischer

Comme tous les ans à Lutin-Ville, toutes les familles se préparent à la grande course des lutins. Qui ira le plus vite d'une maison à une autre ? Sans perdre de temps, l'aïeule des lutins commence déjà à courir ...

Contenu

30 lutins, 1 plateau de jeu,
1 règle du jeu

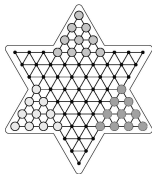
But du jeu

Celui qui amènera en premier toute sa famille de lutins à la maison placée en face gagnera la grande course des lutins.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.
Chaque joueur prend 10 lutins d'une couleur et les pose sur les points d'une maison de lutin de la couleur correspondante.

N.B. : entre chaque
maison, on devra laisser au
moins une maison de libre.



Déroulement de la partie
Jouer dans le sens des aiguilles
d'une montre. Le

joueur qui a déménagé en dernier commence.

Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? C'est alors le joueur le plus petit qui commence.

A chaque fois que c'est ton tour de jouer, tu avances l'un de tes lutins ou tu lui fais faire un « saut de lutin ».

- **Avancer un lutin**

Tu as le droit d'avancer ton lutin d'un point au point suivant, ces points devant être reliés par une ligne.

N.B. : le point sur lequel tu veux aller doit être libre.

- **Le saut de lutin**

Tu as aussi le droit de sauter par dessus d'autres lutins, mais en respectant les règles suivantes :

Règle n°1

Un lutin a le droit de sauter par dessus ses lutins ou par dessus les lutins d'autres joueurs.

Règle n°2

Un lutin n'a le droit de

sauter par dessus
un autre lutin que si ce dernier
se trouve directement à côté de lui et
si les deux points sont reliés par une ligne.

Règle n°3

Le point placé derrière le lutin par dessus lequel
on veut sauter doit être libre.

Règle n°4

Un lutin par dessus lequel on vient de sauter
n'est pas chassé. Il reste sur ce point.

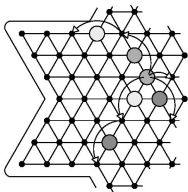
Règle n°5

Les lutins peuvent

sauter plusieurs
fois de suite.

On dit alors que c'est un « saut en chaîne ».

Pour pouvoir faire un saut en chaîne, il faut qu'il y ait un point de libre derrière chacun des lutins par dessus lesquels on veut sauter. Pendant un saut en chaîne, on peut changer de direction après chacun des sauts. Les sauts en zigzag sont permis. Chaque lutin décide lui-même par dessus combien de lutins il veut sauter pendant un saut en chaîne.



Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'une famille de lutins est arrivée dans sa maison située de l'autre côté.

Le joueur correspondant gagne alors la course des lutins.

Lutin solitaire

Tu peux aussi jouer tout seul !

Mets d'abord une famille de lutins dans sa maison. Les lutins restants sont mis de côté.

Le but est d'arriver à la maison placée de l'autre côté en sautant le moins de fois possible.

Il est recommandé de noter le nombre de sauts sur une feuille de papier.

meerdere
sprongen achter elkaar
maken.

Dat wordt een „kettingsprong“ genoemd.

Bij een kettingsprong moet er zich achter elke kabouter waar overheen wordt gesprongen, een vrije stip bevinden. De richting van de afzonderlijke sprongen kan naar wens worden afgewisseld; ook zigzagsprongen zijn toegestaan. Hoe ver een kabouter bij zijn kettingsprong springt, mag hij zelf beslissen.

A la partie suivante, tu essaieras d'amener les lutins au but en sautant encore moins de fois.

Si tu veux, tu peux bien sûr emmener deux familles ou toutes les trois. En combien de sauts arriveras-tu au but ?