

L'ÉTOILE CHINOISE

Un jeu pour deux ou trois joueurs, très populaire aux États-Unis.

CE JEU SE COMPOSE DE :

Un plateau de jeu représentant une étoile à 6 branches.
15 pions rouges - 15 pions bleus - 15 pions verts.

BUT DU JEU

Amener ses 15 pions du triangle de départ (correspondant à une des six branches de l'étoile) au triangle opposé de la même couleur.

PRÉPARATION DU JEU

Le plateau de jeu représentant l'étoile est posé sur la table entre les joueurs. Chaque joueur choisit une couleur : rouge, bleu ou vert. Puis, il dispose ses quinze pions sur l'un des deux triangles de la même couleur.

LE JEU

Chaque joueur joue à tour de rôle. Un seul pion est joué à chaque coup. Les pions peuvent se déplacer d'une case à la fois, en avant, en arrière ou en diagonale.

Un pion peut également sauter par-dessus un autre pion, lorsque l'autre pion est suivi d'une case vide. Si plusieurs pions alternent avec plusieurs cases vides, un joueur peut faire progresser son pion très rapidement en les sautant l'un après l'autre.

REMARQUES

Les pions sautés ne sont pas retirés du jeu comme aux dames.

Les joueurs doivent essayer de regrouper leurs pions pour éviter que les adversaires avancent un seul pion de plusieurs cases à la fois en utilisant des cases vides.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur dont tous les pions occupent les quinze cases du triangle de la même couleur et diamétralement opposé au triangle de départ gagne la partie.

Jeux sur le tableau en forme d'une étoile

1 Halma: 3 personnes

On joue en damier en forme d'une étoile.

Chaque joueur choisit un point de l'étoile et reçoit 15 pions. On tente amener les pions dans le coin opposé. La aussi par sauter ou déplacer. Soyez prudent quand 3 différentes figures recroisent et ne vous laissez pas troubler par les autres joueurs.

Le premier joueur qui a porté tous les pions dans le coin opposé est le gagnant.

2 Forteresse assiégée: 2 personnes

Avant de commencer le jeu les joueurs décident par tirage au sort de celui qui va jouer défense et de celui qui va attaquer. Le défenseur prend 2 pions qu'il met selon son choix dans ou sur les pointes du bord de la case verte. L'attaquant prend 37 pions (2 couleurs) et occupe avec ceux-ci tous les pointes dans la partie blanches du champ de jeu.

Le but de l'attaquant est d'occuper les 10 pointes dans la case verte, excepté les 5 pointes sur le bord de la case centrale.

Les défenseurs doivent essayer d'empêcher cela. Les attaquants commencent avec leur premier coup et ne peuvent faire leurs coups que devant ou de côté le long des lignes. Aller en arrière ou sauter par-dessus d'autres pions est défendu.

Les défenseurs, au contraire, peuvent avancer et mettre de biais et par derrière et peuvent sauter par-dessus les attaquants si le champs derrière est libre. Les pions sont pris et enlevés.

Défenseurs et attaquant ne peuvent se mouvoir que sur les 37 cases intérieures et cases vertes. Aussitôt que les défenseurs ont réussi à réduire les attaquants à neuf, ils ont gagné. Les attaquants ont gagné si tous les 10 points ont été occupés.

3 Lièvre et hérisson: 2 personnes

Le LIEVRE (pion jaune) prend son point de départ à la pointe finale du triangle rouge.

Les 2 HÉRISSEONS (pions rouges) commencent sur les pointes de triangles contigus verts et bleus. Maintenant la course commence, le LIEVRE lancera le premier le dé et comptera les points en zig-zagant pour arriver au triangle rouge opposé et atteindra la point finale en jetant le nombre de points précises. S'il n'y réussit pas, il doit recompter et rejouer vers son point de départ. Cela dure aussi longtemps jusqu'à ce qu'il soit arrivé à une des pointes précitées.

Les HÉRISSEONS lancent à leur tour le dé et comptent les points. Ils doivent se déplacer via le croisement de la ligne extérieure avec la ligne centrale vers le centre et ensuite extérieurement vers la pointe avant de pouvoir avancer. Lorsqu'ils ont atteint cette pointe, ils vont chacun via la ligne extérieure dans la direction d'un pointe-étoile et doivent essayer d'arriver via les points précitées (pointe centrale devant et pointe centrale) au point le plus bas de la case. Si les deux HÉRISSEONS y réussissent, alors le LIEVRE ne peut plus prendre ce point et il a perdu. Si au contraire il a devancé les HÉRISSEONS et il parvient à occuper une des pointes, il a gagné.

4 Battue: 2 personnes

Un des joueurs prend 4 pions verts (chasseurs) et l'autre joueur 10 pions rouges (lièvres). Les lièvres commencent dans le point inférieur de la pointe étoile bleue et doivent essayer d'arriver via les points marqués par le dé avec des sauts zig-zagant au point bleu opposé.

Les chasseurs qui commencent sur les points extérieures des pointes-étoiles rouges et verts peuvent tirer les lièvres. Ceci est uniquement possible si le chasseur via une ligne droite termine son coup sur une case ou se trouve un lièvre. Ce dernier est alors enlevé. Aussitôt que 5 lièvres sont arri-

vés dans le champ opposé ils ont gagné.

Si au contraire les chasseurs ont tiré 6 lièvres, ils ont gagné.

5 Course d'obstacles Halma: 3 personnes

Les règles pour ce jeu sont les mêmes que pour le jeu HALMA, excepté que l'on place au centre de l'échiquier 4 dés, au-dessus desquels l'on ne peut pas sauter.

6 Dé Halma: 3 personnes

Est également joué comme HALMA, mais on décide du nombre de cases à déplacer par un lancement de dé.

7 Course d'obstacles Halma 2

On met l'obstacle et pour le reste on joue le même jeu que pour DÉ HALMA.

8 Chasse aux loups: 3-6 personnes

Chaque joueur place un pion (loup) sur une des pointes extérieures de l'étoile Halma. Sur la pointe centrale on met un dé (lièvre).

Le but du jeu est de finir aussi rapidement que possible avec le pion sur le dé, mais ceci doit se réaliser précisément à la fin d'un coup, lequel se fait exclusivement de pointe en pointe le long des lignes du carton.

Le dé vous donne à tour de rôle le nombre des points de votre coup.

Si pendant un tour vous pouvez prendre un de vos adversaires (uniquement si la fin d'un coup se termine sur ce pion) alors il ne participe au jeu. Gagnant est celui qui le premier place son pion sur le dé.