

RÈGLES DU JEU

- 1** Choisissez un défi. Placez les Lièvres, Renards et Champignons sur le plan de jeu comme indiqué. Les premiers défis se jouent sans les Renards.
- 2** Le but du jeu consiste à déplacer les Lièvres par des bonds successifs vers la sécurité, c'est-à-dire dans leurs gîtes, les trous marrons du plan de jeu. Les Renards pourront également être déplacés mais de façon linéaire. Les Champignons ne bougent pas !
 - A. Les Champignons sont placés comme indiqué sur le défi et ne peuvent pas être déplacés. Ils peuvent en revanche recouvrir un gîte.
 - B. Les Renards se déplacent en glissant d'avant en arrière (ou l'inverse) sur la ligne qui leur est attribuée. Les Renards ne peuvent pas franchir les obstacles, ni être déplacés à un autre endroit du plan de jeu que celui donné initialement par le défi.
 - C. Les Lièvres se déplacent **UNIQUEMENT** en bondissant de manière orthogonale (soit verticalement, soit horizontalement) par-dessus UN ou PLUSIEURS obstacles représentés par : les autres Lièvres, le(s) Renard(s), le(s) Champignon(s) ou une combinaison de ces pièces de jeu. Voir ci-dessous pour plus de détails sur les bonds.
 - Les Lièvres doivent achever leur bond sur le premier espace libre situé après l'obstacle franchi – ils ne peuvent JAMAIS bondir par-dessus un espace libre.
 - Les Lièvres doivent TOUJOURS bondir par-dessus au moins UN obstacle (autre Lièvre y compris dans son gîte, Champignon, Renard) et ne peuvent donc JAMAIS se déplacer sur l'espace qui leur est directement adjacent même s'il s'agit d'un gîte.
 - Un gîte contenant un Lièvre est considéré comme un OBSTACLE, tandis qu'un gîte vide n'en est pas un.
 - Un Lièvre pourra ainsi bondir dans un gîte vide (après avoir franchi au moins UN obstacle), mais pas par-dessus !
 - Un Lièvre peut toujours bondir en dehors de son gîte. Il n'y est pas enfermé. De nombreux défis nécessitent de déplacer à nouveau les Lièvres déjà installés dans leur gîte pour trouver la solution.
 - Les Lièvres peuvent sauter par-dessus un Renard, quelle que soit son orientation : de la tête à la queue, de la queue à la tête ou de côté. Les Renards ne mangent pas les Lièvres...
- 3** Vous avez trouvé la solution lorsque tous les Lièvres sont dans un gîte.
 - La position finale des Renards n'a aucune importance pour résoudre le défi.
 - Le nombre de mouvements minimum (Lièvres et Renards) pour résoudre le défi est indiqué au-dessus de chaque défi.
 - La solution montrant le nombre de mouvements minimum, donc la plus rapide, est indiquée à la fin du livret de défis. D'autres solutions, plus longues, sont possibles, l'important étant de réussir à faire regagner leur gîte aux Lièvres !

Règle mise en ligne par

didacto.com
 l'association pour un matériel pédagogique innovant