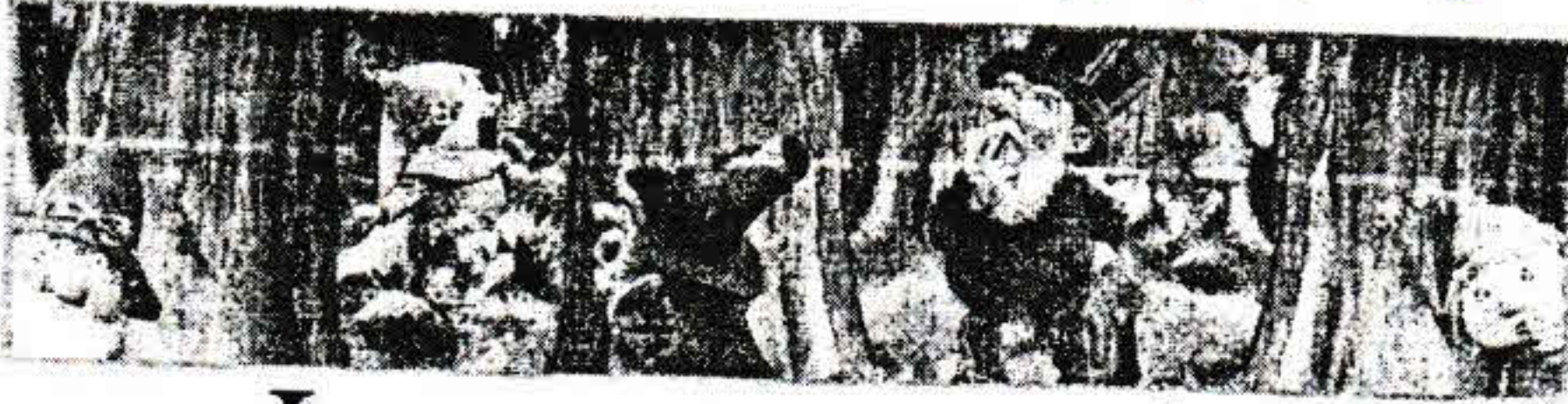


A 407 26



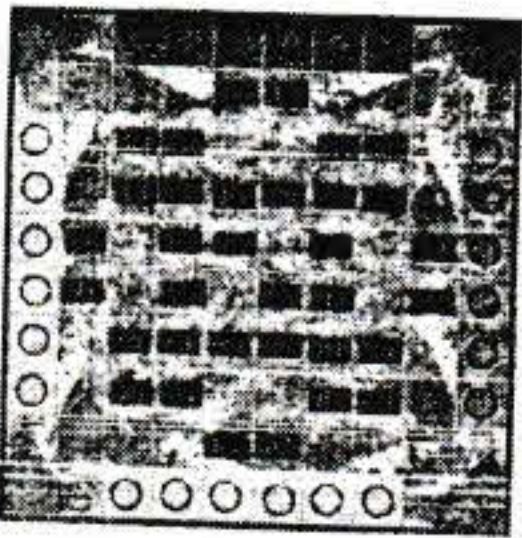
Les aventures dans la forêt des lutins

Comme chaque année, les lutins des forêts se retrouvent pour leur grand concours : quelle famille de lutins composée de 6 lutins va traverser la forêt et arriver le plus rapidement possible de l'autre côté ? La famille de lutins qui lors de ce concours aura traversé en premier lieu au complet le terrain, est le vainqueur et possède le chef le plus malin. Les arbres jouent un rôle important, nous en parlerons plus tard.

Joueurs : 2-4, à partir de 8 ans
Durée : 30 minutes
Matériel : Une planche
24 pions (respectivement 6 pions en 4 couleurs différentes)
34 arbres en bois.

Préparation du jeu.

On dépose d'abord la planche de jeu au milieu de la table. Ensuite, on place un arbre sur chaque carré qui a un point au centre. (Plus tard, au cours du jeu, ces cercles n'ont plus d'importance, c'est-à-dire que les arbres peuvent être déposés dans n'importe quel carré) Les joueurs choisissent la couleur de leurs lutins (pions) et placent leurs 6 lutins sur les cases de départ correspondant à leur couleur.

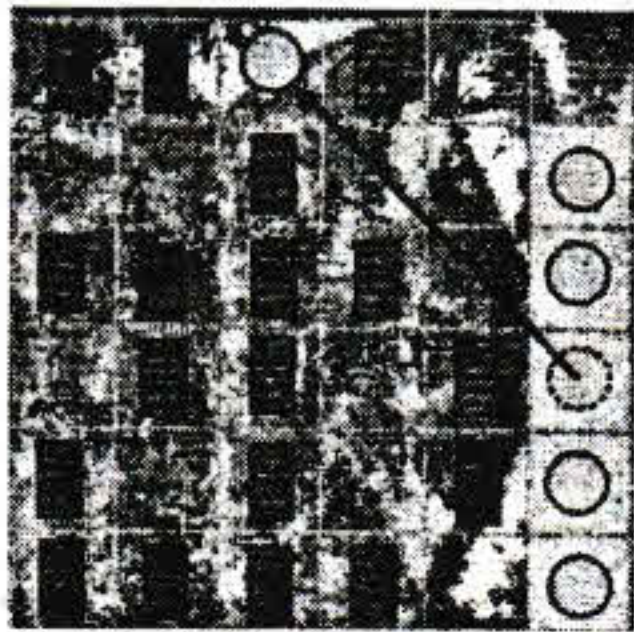


Déroulement du jeu :

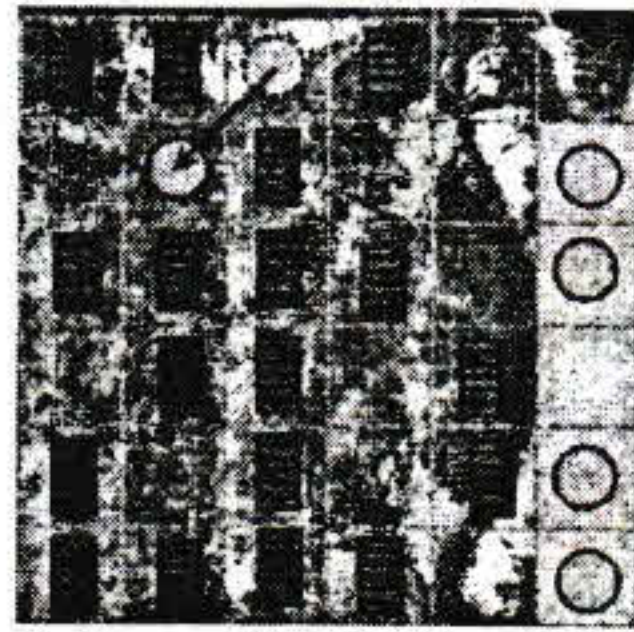
Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il peut d'abord déplacer d'une case n'importe quel arbre dans n'importe quelle direction. On ne peut cependant jamais déplacer un arbre sur une case de départ. Ensuite il peut déplacer un de ses lutins.

Un déplacement est en fait composé de 2 parties :

1. D'abord on déplace le lutin horizontalement, verticalement ou en diagonale jusqu'à ce que il rencontre dans sa trajectoire un obstacle. Un obstacle peut être un arbre, un autre lutin ou le bord du jeu.
2. A cet endroit (et uniquement à cet endroit) il peut changer de direction et se déplacer encore une fois horizontalement, verticalement ou en diagonale - dans ce cas il doit former un angle de 90° - jusqu'à ce que il rencontre à nouveau un obstacle (ou une case d'arrivée de l'autre côté du jeu)



L'arbre a été déplacé horizontalement d'une case (déplacement 1). Ensuite le lutin a été déplacé en diagonale jusqu'au bord du jeu.



Déplacement 2 : Après avoir rencontré un obstacle (ici, le bord du jeu), le pion peut être déplacé encore une fois d'un angle de 90°, jusqu'au prochain obstacle.

Ce deuxième déplacement ne doit être effectué que s'il apporte un avantage. Si le deuxième déplacement a été entamé, il doit être effectué jusqu'au prochain obstacle, comme pour le 1^{er} déplacement.. Il n'est donc pas permis, d'interrompre un déplacement, avant que le lutin ne rencontre un obstacle. Le joueur peut néanmoins renoncer au 2^{ème} déplacement, si c'est à son avantage.

Si le 1^{er} joueur a terminé son déplacement, c'est au tour de son voisin de gauche. Celui-ci répète les mêmes phases de jeu :

1. déplacer un arbre. Seul l'arbre déplacé par son prédécesseur immédiat ne peut être déplacé.
2. bouger un pion.

Les autres joueurs suivent à tour de rôle.

Si un lutin peut atteindre une case d'arrivée mais que celle-ci est encore occupée par un adversaire (car c'est sa case de départ), il faut procéder comme suit :
Le lutin qui arrive, chasse le lutin qui n'est pas encore parti. Ce lutin est posé soit sur une autre case de départ de la même couleur, soit sur toute autre case libre du plateau (excepté les cases de départ des autres joueurs).

Un joueur ne chasse cependant pas ses propres pions. Un lutin arrivé au but ne peut plus être déplacé.

REGLES COMPLEMENTAIRES IMPORTANTES:

- Les lutins, pour aller vers le but, ne peuvent pas sortir de la forêt. Cela veut dire concrètement qu'ils ne peuvent pas emprunter les cases de départ qui se trouvent à gauche et à droite du plateau par rapport à leur objectif. Exemple : un lutin partant des cases bleues, ne peut pas passer sur les cases jaunes et rouges pour se rendre vers les cases violettes qu'il veut atteindre.
- Un pion rentré dans la forêt, ne peut pas revenir se poser sur sa case de départ.
- On ne peut pas sauter par-dessus les arbres ou les pions !
- Il ne peut y avoir qu'un seul arbre ou pion sur une case.
- Les cases de départ des lutins ne font pas partie de la forêt, autrement dit, il n'est pas permis de déplacer un arbre sur une case de départ.
- Un arbre qui a été déplacé par un joueur, ne peut pas être déplacé par le joueur suivant.
- Si on joue à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur ne met en jeu qu'un seul lutin à la fois et s'occupe de le mener au but avant d'en introduire un autre dans la forêt. Cependant certaines situations de jeu peuvent créer des situations où un joueur a plusieurs lutins en même temps dans la forêt. Dans un tel cas, il décide du lutin qu'il veut déplacer parmi ceux-là. En effet, lorsqu'un lutin est écarté de sa case de départ par un lutin adverse qui arrive, le lutin écarté peut être posé sur une case libre de la forêt...

FIN DU JEU ET VAINQUEUR.

Celui qui arrive à placer en premier lieu tous ses lutins sur le côté opposé est le vainqueur du jeu.

Si on joue à deux :

- Les joueurs jouent avec deux couleurs disposées à angle droit : par exemple, bleu et rouge.
- A chaque tour, le joueur déplace un lutin de la couleur qu'il n'avait pas joué au tour précédent. Dans notre exemple, si au tour 1, il avait déplacé un pion bleu, au tour 2, il déplacera un pion rouge. Et ainsi de suite...

VARIANTE

Afin de rendre le jeu plus simple pour les jeunes joueurs, on peut renoncer, pour le 2^{ème} déplacement à la règle de l'angle de 90°. Le lutin peut donc se déplacer verticalement, horizontalement ou en diagonale jusqu'au prochain obstacle.
Les autres règles du jeu restent inchangées.