

La Forêt des lutins

Comme chaque année, les lutins se sont réunis pour leur grand défi: quelle famille - chacune compte 6 lutins - rejoindra la première l'autre côté de la forêt? La famille qui aura traversé le plateau de jeu la première au complet remportera la victoire. Mais pour traverser la forêt sans encombre, il faut avoir un guide avisé. Dans l'aventure, les arbres jouent un rôle essentiel. Mais place au jeu, nous aurons le temps de revenir sur la question!

Joueurs: 2 à 4, à partir de 8 ans

Durée de la partie: 30 minutes

Matériel:

- 1 plateau de jeu
- 24 pions (6 de chaque couleurs, textures)
- 34 arbres
- 1 règle

Préparation du jeu

Après avoir posé le plateau de jeu au milieu de la table, on place un arbre sur toutes les cases qui ont un point au milieu (par la suite, ces points n'auront plus aucune importance, et les arbres pourront être posés sur n'importe quelle case). Les joueurs choisissent une couleur et placent leurs six lutins (pions) sur les cases de départ correspondantes.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles de la montre, en commençant par le plus jeune. Celui-ci déplace d'abord un

arbre d'une case dans la direction de son choix, mais pas sur une case de départ. Il a ensuite 2 coups à disposition pour avancer un de ses lutins:

1. Il avance son lutin horizontalement, verticalement ou en diagonale jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle, c'est-à-dire un arbre, un autre lutin ou le bord du plateau de jeu.

2. Là (et là uniquement) il peut changer de direction et avancer le même lutin encore une fois horizontalement, verticalement ou en diagonale en décrivant un angle droit (90°) jusqu'à ce qu'il rencontre de nouveau un obstacle (ou une case d'arrivée de l'autre côté du plateau de jeu).

Le joueur n'effectuera son deuxième coup que si celui-ci lui procure un avantage. Mais s'il l'a entamé, il devra avancer son lutin jusqu'au prochain obstacle, comme pour le premier coup, il ne peut donc pas interrompre sa progression avant de rencontrer un obstacle. Il peut en revanche renoncer à ce deuxième coup s'il estime que cela ne lui apportera rien.

Quand le premier joueur a fini de déplacer arbre et lutin, on passe au joueur qui se trouve à sa gauche. Celui-ci commence lui aussi par déplacer un arbre comme ci-dessus, puis il avance son lutin. On passe alors au joueur suivant, et ainsi de suite.

Lorsqu'un lutin pourrait atteindre une case d'arrivée mais que celle-ci est encore occupée par un lutin d'un autre joueur, on procède de la manière suivante:

Le lutin peut prendre possession de la case d'arrivée; pour ce faire, on enlève le lutin de l'adversaire qui occupe cette case et on le place sur une autre case du jeu (y compris les cases de départ). Il est en revanche interdit de déplacer ses propres lutins s'ils occupent déjà une case d'arrivée.

A retenir:

Il est interdit de sauter par-dessus les arbres et les lutins.

Il ne peut y avoir qu'un lutin ou un arbre par case.

La surface de jeu se limite à la forêt ; elle n'inclut pas les cases de départ.

Si un arbre a été déplacé par un joueur, il ne doit pas être tout de suite remis à sa place par le joueur suivant.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un lutin à la fois sur la surface de jeu (exception: si on joue à deux, on peut avoir au maximum 2 lutins par joueur sur la surface de jeu).

Si un lutin est enlevé de sa case de départ par un adversaire pour être placé ailleurs, le joueur aura plus d'un lutin en jeu (plus de 2 lutins si on joue à deux).

Vainqueur

Le joueur qui a amené le premier tous ses lutins de l'autre côté du plateau de jeu a gagné.

Variante

Pour simplifier le jeu pour les plus jeunes, on peut renoncer à décrire un angle droit (90°) en jouant le deuxième coup. Le lutin peut donc être déplacé à volonté verticalement, horizontalement ou en diagonale jusqu'au

prochain obstacle. Sinon, le jeu se déroule comme décrit ci-dessus.

Amusez-vous bien!