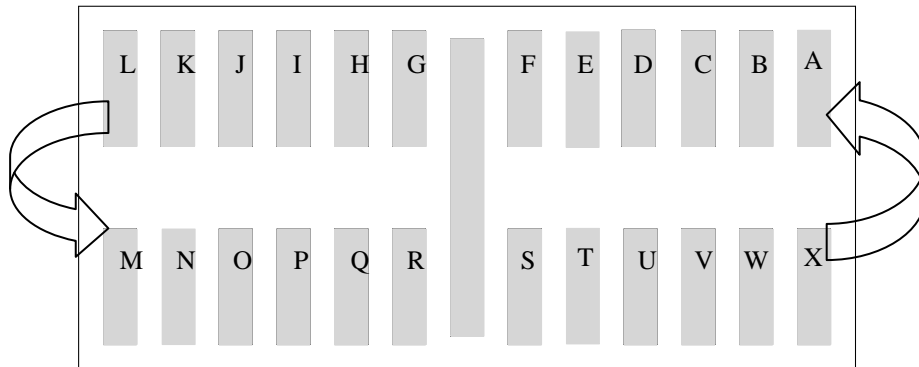


- Si une fille arrive sur un case occupée par une fille adverse, celle-ci est définitivement retirée du jeu.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une fille, celle-ci prend alors le nom de « Hornaskella », ce qui signifie, « Celle qui frappe dans les coins »



L'Hornaskella ne peut se déplacer que dans les angles : A,F,G,L,M,R,S,X

Ses déplacements sont donc modifiés :

- 1 : Déplacement dans la case d'angle suivante
- 6 : Déplacement de deux cases d'angle
- Double 1 : Déplacement de deux cases d'angle
- Double 6 : Déplacement de quatre cases d'angle
- Autres doubles : aucun déplacement mais permet de rejouer

Si l'Hornaskella se trouve encadrée par deux filles adverses, elle est protégée et ne peut donc être capturée.

Si les deux joueurs sont la situation où ils ont chacun une Hornaskella, le jeu devient une longue course poursuite (mais il est également possible de déclarer partie nulle)



## LA CHASSE AUX FILLES (Ad Elta Stelpur) LIVRET



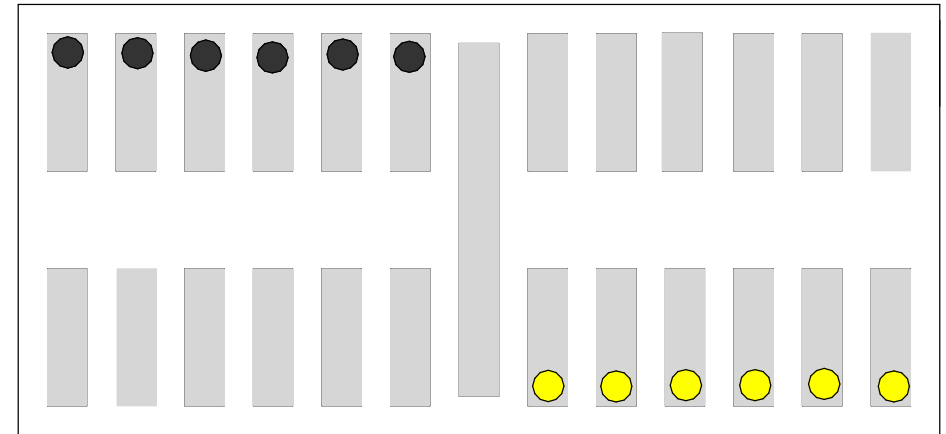
La « chasse aux filles » est un jeu traditionnel islandais. L'Islande découverte en 870 était une étape vers le Groenland (et éventuellement l'Amérique) pour les excursions vikings. Elle fût très rapidement peuplée (Le Althing, parlement islandais daterait de 930, et serait à ce titre le parlement le plus ancien d'Europe).

La forme de ce jeu évoque bien entendu notre actuel backgammon, il pourrait donc être une variante ancestrale des jeux de table pratiqués en Europe continentale, mais le peuplement viking de l'île peut également nous laisser penser qu'il ferait partie de la famille du Daldos et du Sakkku, et qu'il serait donc à ce titre une adaptation des jeux de « Tab » arabes.

**Matériel :** 1 tablier de 24 cases, chaque joueur dispose de 6 pions (filles)

**Objectif :** Eliminer toutes les filles de l'adversaire

**Disposition de départ :**



**Déplacements :** Les pièces se déplacent sur les cases dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (la grande case centrale n'intervient pas dans le jeu)

En début de partie, chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le résultat le plus faible commence la partie.

A son tour de jeu, chaque joueur lance les deux dés, seuls sont pris en compte les 1, les 6 et les doubles.

- Double (sauf le double 6) : le joueur déplace deux filles de la valeur indiquée et rejoue (le joueur peut déplacer deux fois la même fille)
- Double 6 : le joueur déplace 4 filles de 6 cases et rejoue (le joueur peut déplacer plusieurs fois la même fille)
- 1 : Le joueur déplace une fille de 1 case
- 6 : Le joueur déplace une fille de 6 cases

Chaque case ne peut contenir qu'une seule fille, si une fille, suite à son déplacement arrive sur une case occupée par une fille de son camp, celle-ci est déplacée sur la première case libre à suivre.

### CONTENU

1 PLATEAU EN MOABI ET CHENE

12 PIONS

2 DES

