FANG DEN HUT

UN JEU DE DÉ EXCITANT DE POURSUITE, D'ATTAQUE, FAISANT ET LIBÉRANT DES PRISONNIERS, POUR DEUX JUSQU'À SIX JOUEURS. LES ENFANTS DEPUIS L'ÂGE DE SIX ANS PEUVENT JOUER, MAIS CEUX DE TOUT ÂGE, MÊME LES ADULTES, TROUVERONT CE JEU FASCINANT.

RÈGLES

1. Chaque joueur choisit 6 bonnets dans une couleur et les place dans le cercle "de départ" de couleur correspondante. D'ici ils commencent, et là ils ramènent leurs prisonniers, mais aucun adversaire ne peut y entrer (sauf comme prisonnier).

2. Celui qui commence est décidé par le plus haut coup de dé, et la partie commence.

3. Chaque joueur jette le dé à son tour et avance un de ses bonnets de par le nombre de carrés indiqué, commençant au carré en pointe au-dessous de chaque cercle de départ. Un six permet un second coup.

4. Les déplacements peuvent se faire dans n'importe quelle direction, rotation à droite ou rotation à gauche, autour du cercle, ou en travers du tablier; changeant de direction dans le centre, si désiré. Cependant, il n'est pas permis d'avancer et de reculer dans un tour (c'est-à-dire, si un 5 est jeté, on ne peut pas avancer de 3 et reculer de 2).

5. Un joueur peut décider au cours de la partie combien de ses quatre bonnets il désire faire sortir de son cercle de départ, mais un seul bonnet peut être déplacé par chaque coup de dé.

6. Le but principal de la partie est de "pincer" le bonnet d'un adversaire (le plaçant l'un sur l'autre) en arrivant sur le même carré, et essayer ensuite de retourner avec sa capture au cercle de départ.

7. En retournant au cercle de départ avec ses captures, le joueur pourrait être à même de pincer encore d'autres bonnets de ses adversaires -ou, le sien pourrait être pincé par un autre joueur.

8. En arrivant presque au but, un joueur n'a pas besoin de jeter le nombre exact de carrés nécessaire pour y entrer -c'est-à-dire, si le dé jette cinq et trois seulement sont nécessaires, les bonnets sont avancés par trois carrés dans le but, et la couleur du vainqueur entre de nouveau en jeu en commençant avec deux carrés. Le ou les prisonnier(s) est/sont maintenant hors de la partie.

9. Les douze carrés roses sur le tablier sont les "zones de sécurité"; tout bonnet se posant sur l'une d'elles ne peut être pincé; <u>mais un seul bonnet à la fois est permis de rester dans une zone de sécurité.</u>

10. Plusieurs bonnets d'une même couleur peuvent se trouver en même temps sur un carré (exception faite des zones de sécurité), mais si un adversaire se pose sur le même carré, tous les bonnets sur ce carré sont capturés.

11. Lorsqu'un joueur est à même de capturer un nombre de bonnets parmi lesquels se trouve n'importe quel des siens, il a le droit de le (ou les) libérer, et de recommencer à les jouer en partant de ce même carré.

12. Le gagnant est le joueur dont le ou les bonnet(s) reste/restent le ou les dernier(s) sur le terrain de jeu.

SPEAR'S GAMES - 1964