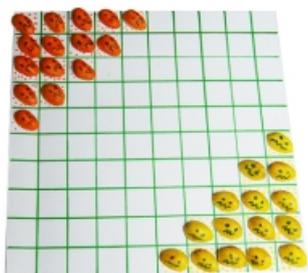


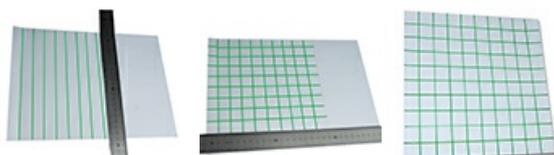
JEU DE SOCIÉTÉ HALMA



Réalisation d'un jeu de société appelé Halma . Un bricolage facile à faire avec ce que l'on a sous la main : une feuille de papier pour le damier , des coquilles de pistaches ou des boulettes de papier pour les pions

Le jeu de Halma est un jeu qui se joue à deux . Chaque joueur possède 15 pions et un territoire sur le damier. Le but est d'envahir la zone de l'adversaire. La fabrication du jeu Halma est une idée d'**activité pour les vacances**. Un **jeu vacances** pour tous

Sur la feuille A4 tracer un damier de 10 cases par 10 cases , soient en partant du bord tracer 10 traits verticales tous les 2 cm , puis 10 droites horizontales de 20 cm. Découper le contour

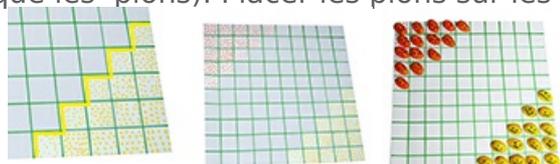


du damier

Colorier 15 demi-coquille de pistache d'une couleur et les 15 autres d'une autre couleur



Délimiter le territoire des deux joueurs sur le damier. Aux deux angles opposés du damier colorier ou hachurer ou remplir de pointillés les 15 cases du coin . Utiliser les mêmes couleurs que les pions). Placer les pions sur les cases de leur territoire.



Règle du jeu :

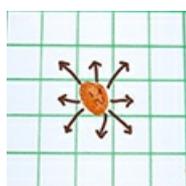
Le but de chaque joueur est de déplacer ses pions pour aller occuper le territoire de l'adversaire

Les joueurs jouent à tour de rôle

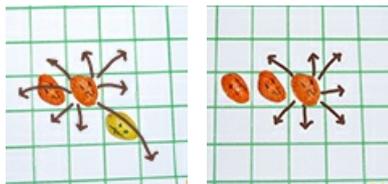
Le premier joueur choisi un de ses pions qu'il veut déplacer , une fois le pion déplacé c'est au second joueur de bouger un de ses pions et ainsi de suite.

Les pions peuvent se déplacer dans 8 directions

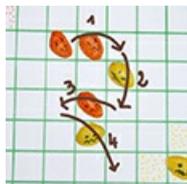
Si toutes les cases (8 cases) autour du pion sont libres il peut occuper au choix l'une d'entre elle. Il se déplace donc d'une case



Si des cases autour du pion à déplacer sont occupées par des pions de son équipe ou de son adversaire, il peut enjamber la case occupée et se pose derrière elle si elle est vide uniquement !



Si la position du pion à déplacer le permet, il est autorisé d'effectuer plusieurs sauts successifs. (Il n'y a aucune obligation à enjamber des pions)



Le premier des joueur qui aura placé tous ces pions dans le territoire adverse gagnera la partie

Bonnes parties de Halma

