



HELLO, DOLLY !



Un orage a grondé dans les alpages et tous les moutons d'Albert le berger se sont enfuis. Albert parcourt la montagne afin d'en retrouver et d'en ramener le plus possible à la bergerie.

HELLO, DOLLY !, un jeu pastoral de Pascal Cormier, pour 2 ou 3 joueurs. Durée : 20 minutes environ.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu avec :
 - 1 grille possédant 18 montagnes sur son pourtour et 1 case trèfle ;
 - un chemin de 9 cases menant à la bergerie ;
- 9 moutons blancs, 9 moutons noirs et 6 moutons rouges ;
- 1 pion Albert le berger, symbolisé par une étoile ;
- 1 règle de jeu.



BUT DU JEU

Ramener ses moutons le plus vite possible à la bergerie.

MISE EN PLACE

On pose le berger sur la case trèfle.

Chaque joueur choisit sa couleur de mouton. À deux joueurs, on utilise tous les pions blancs et noirs. À trois, on joue avec 6 pions de chaque couleur (noir, blanc et rouge).

Un premier joueur est désigné. Chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, pose un de ses moutons sur un sommet inoccupé de la grille.

Une fois tous les moutons posés, la partie commence.

Exemples de mise en place :

À 2 joueurs.



À 3 joueurs



TOUR DE JEU

On joue l'un après l'autre.

À son tour, un joueur doit déplacer l'un de ses moutons, puis le pion berger.

■ **Déplacer un mouton** : Un mouton se déplace sur les intersections, en ligne droite. Il s'arrête dès qu'il rencontre un autre mouton ou le bord de la grille (exemple A).

Attention : Le déplacement d'un mouton ne doit jamais empêcher un autre mouton de se déplacer (exemple B).

■ **Déplacer le berger** : Le berger se déplace dans les cases (et non sur les intersections, comme les moutons) en parcourant le chemin jaune du centre de la grille, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il avance d'autant de cases que le mouton qui vient d'être joué (exemple A).

■ **Retour à la bergerie** : Si, après le déplacement du berger, les 3 intersections qui l'entourent sont occupées par des moutons, ces derniers sont retirés de la grille et posés sur les cases du chemin menant à la bergerie (exemple C).

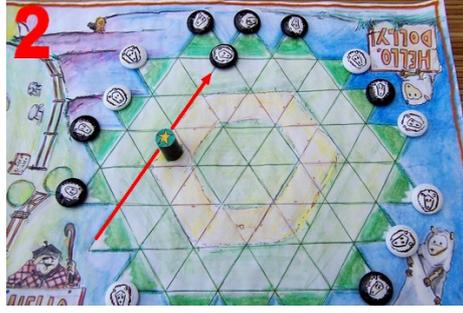
FIN DE PARTIE

■ À deux joueurs, la partie s'arrête dès qu'un joueur a ramené au moins 5 de ses moutons sur le chemin de la bergerie. Il gagne alors la partie.

■ À trois joueurs, le premier joueur à ramener au moins 3 de ses moutons à la bergerie gagne.

Exemple A : Début de partie.

Noir commence la partie. Il bouge le mouton coché (photo 1) de 5 intersections (photo 2), puis le berger de 5 cases (photo 3).



C'est maintenant à Blanc de jouer : Il déplace l'un de ses moutons de 6 intersections (photo 4), puis le berger d'autant de cases, c'est-à-dire 6 (photo 5):



Exemple B : Déplacements interdits.

Dans l'exemple qui suit, aucun mouton ne peut venir sur les cases cochées, car il bloquerait un autre mouton.



Exemple C : Retour à la bergerie.

Le berger s'est déplacé et se retrouve encerclé par 3 moutons. Ces derniers sont aussitôt retirés de la grille et placés sur le chemin de la bergerie.

