

Halali

Elle vaut cher la peau de l'ours !

Présentation du jeu



Un joueur joue les humains (les chasseurs et les bûcherons), l'autre les animaux (les renards et les ours). Chacun doit tenter de capturer autant d'ennemis que possible. Le joueur possédant le plus de points gagne. Le premier joueur qui /join joue les humains.

Déplacements

A son tour de jeu, le joueur a le choix entre deux actions :

- 1) découvrir une tuile (en cliquant simplement dessus) ou
- 2) déplacer une tuile visible (par glisser-déplacer) en respectant les règles suivantes :



- les humains (tuiles brunes) ne peuvent être déplacés que par le joueur qui joue les humains
- les animaux (tuiles bleues) ne peuvent être déplacés que par le joueur qui joue les animaux
- les faisans et les canards peuvent être déplacés par les deux joueurs, les arbres par aucun (tuiles vertes - neutres)
- un déplacement se fait en ligne droite (horizontal ou vertical), sans survoler d'autre tuile
- les chasseurs, les renards et les canards se déplacent d'autant de cases que désiré ; les bûcherons, les ours et les faisans d'une case seulement
- on ne peut pas, à son tour de jeu, ramener une de ses tuiles à l'endroit qu'elle occupait au tour précédent

- on ne peut pas déplacer une tuile verte qui vient juste d'être découverte ou déplacée par l'adversaire

La capture

C'est la capture qui rapporte des points, donc c'est le but premier des deux joueurs. Mais n'importe qui ne peut pas capturer n'importe quoi... :



- le bûcheron capture les arbres
- le chasseur capture tous les animaux (adversaires et neutres), mais seulement si ceux-ci se trouvent dans sa ligne de tir : un chasseur peut donc se déplacer dans les quatre directions, mais capturer dans une seule
- l'ours capture les humains
- le renard capture les faisans et les canards

Pour capturer, on déplace simplement sa tuile sur la tuile convoitée.

Fin du jeu et système de score



A partir du moment où la dernière tuile est découverte, chaque joueur joue encore (toujours en alternance) cinq fois. Pendant ces cinq tours, il est possible de sortir des tuiles du plateau par le milieu des côtés (aux endroits signalés par les flèches). On ne peut sortir que ses propres tuiles, et leur valeur s'ajoute alors au total de points du joueur. Pour ce faire, il suffit simplement de glisser-déplacer la tuile vers le gros logo "halali" en bas à droite. Le jeu peut se terminer plus tôt, si, lorsque toutes les tuiles sont découvertes, un joueur ne peut plus effectuer de mouvement, ou ne possède plus de tuiles à sa couleur sur le

Répartition des tuiles :

- 10 tuiles à fond marron : 8 chasseurs et 2 bûcherons
- 8 tuiles à fond bleu : 6 renards et 2 ours
- 30 tuiles à fond vert : 7 canards, 8 faisans et 15 arbres

plateau.

Barème (il est rappelé
dans le bandeau
au-dessus du gros logo)
:

Ours	10 pts
Renard	5 pts
Chasseur	5 pts
Bûcheron	5 pts
Faisan	3 pts
Canard	2 pts
Arbre	2 pts

Si deux joueurs ont le
même nombre de points,
le vainqueur est celui qui
a sorti le plus de tuiles
par les flèches.

Souvent, Halali se joue
par séries de deux jeux,
les joueurs s'échangeant
leurs positions entre les
parties.