

# Halma

**Jeu de damier pour 2 ou 4 personnes  
à partir de 8 ans**

**Jeu de Ravensburg No. 60252602**

**Matériel: Un damier de Halma, 19 pions  
jaunes, 19 bleus pour le jeu à 2.  
A quatre, chaque joueur a  
13 pions de couleurs différentes**

## **Un peu d'histoire**

**Le Halma a vu le jour en 1883 en Angleterre.  
Son nom vient du grec et signifie «sauteur».  
L'Angleterre, puis l'Europe ont très vite  
apprécié ce jeu.**

## **Préparation du jeu**

**2 ou 4 personnes** peuvent jouer sur le damier carré. Pour le jeu à 3, on utilise le damier en forme d'étoile à 6 branches. A 2, chaque joueur reçoit 19 pions qu'il place symétriquement dans un coin du damier, de manière à être diagonalement opposé à son adversaire. A 4, chaque joueur place 13 pions dans les 4 angles (chaque camp est de couleur différente). Le damier est posé sur la table de façon à ce que chaque joueur ait son camp devant lui.

## **But du jeu**

Chaque joueur doit, le plus vite possible, amener ses pions aux places occupées au début par les pions de l'adversaire. Le joueur qui, le premier y réussit, gagne la partie.

## **Marche du jeu**

Le joueur qui commence est tiré au sort; chacun jouera ensuite à son tour. Lors d'un coup, les joueurs ne peuvent déplacer qu'un seul pion à la fois. Le pion a deux marches: il peut avancer d'une case dans n'importe quelle direction, même pour reculer, mais il peut aussi sauter au-dessus d'un pion voisin, quelle que soit sa couleur, dans n'importe quelle direction, pourvu que la case contiguë soit libre. Il est de cette manière possible de sauter plusieurs pions à la fois (saut multiple). Les pions qui ont été «sautés» ne

sont pas retirés du jeu car il n'y a pas de capture dans le Halma. Sauter n'est pas une obligation, et un saut multiple peut être arrêté à volonté, même lorsque d'autres sauts sont possibles.

### **Fin du jeu**

Le gagnant est celui qui, le premier a amené tous ses pions dans le camp adverse.

### **Stratégie**

Le Halma n'est pas un jeu de bataille: il ne s'agit pas ici de capturer ou d'immobiliser ses adversaires, mais bien plus de faire avancer astucieusement ses propres pions, tout en profitant de la position des pions adverses. La meilleure façon de faire traverser le damier à ses pions est d'organiser des «chaînes» allant d'un camp à l'autre, de manière à pouvoir faire faire de très grands sauts à ses derniers pions.

Lorsque l'on rencontre, au milieu du damier, les pions adverses, il faut profiter de la situation pour les bloquer ou tout au moins éviter qu'ils ne puissent se servir de ses propres «chaînes».

Il faut essayer de profiter au maximum de chaque possibilité de saut, tout en empêchant l'adversaire de sauter lui-même, en lui coupant la route. Les pions, qu'ils se trouvent sur le damier ou dans le camp, ne devraient pas rester éloignés de la «chaîne» car tout coup sans saut signifie perte de temps.

## **Halma Solo**

**Matériel:** Un damier de Halma  
19 pions d'une même couleur

Il est aussi possible de jouer seul au Halma. Les 19 pions sont disposés dans un camp. Il faut alors essayer, en un minimum de coups ou de sauts, de les amener dans le camp opposé. On compte, pour chaque partie, le nombre de coups utilisés. Le joueur doit toujours essayer de trouver les nouvelles possibilités qui lui permettront d'améliorer son score.

### **Tippy**

Pour 2–4 personnes

**Matériel:** Un damier de Halma  
15 pions par joueur

Les joueurs posent, chacun à leur tour, un pion au milieu du damier. Le but du jeu est d'essayer de poser ses pions autour d'une case occupée par un adversaire, de manière à l'enfermer. Tout le monde joue contre tout le monde. Lorsque l'un des joueurs réussit, avec quatre de ses pions, à entourer un pion adverse, il a le droit de prendre ce pion et de le garder. La case ainsi rendue libre peut de nouveau être occupée. La situation du jeu change très rapidement et, à tout moment, apparaissent de nouvelles possibilités.

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont posé leurs 15 pions. Le gagnant est alors celui qui possède plus de pions adverses qu'il n'en a lui-même perdu.

## **Halma accéléré**

Pour 2 ou 4 personnes

Matériel: Un damier de Halma  
6 pions par joueur

Dans cette variante du Halma, les 6 pions seront disposés entre les lignes qui, dans les coins, délimitent les grands et les petits camps.

Lorsque l'on joue à deux, on occupe deux camps opposés, à 4, les quatre camps. Le jeu se déroule comme le Halma simple. Le joueur qui, le premier, réunit ses pions dans le camp adverse est le gagnant.

## **Les 2 chats et les 19 souris**

Pour 2 personnes

Matériel: Un damier de Halma  
2 et 19 pions

Un joueur pose 2 pions, les chats, au milieu du damier, l'autre place ses 19 pions, les souris, où il veut. A tour de rôle, les joueurs avancent un pion, dans n'importe quelle direction. Les chats peuvent, mais ce n'est pas une obligation, prendre les souris en sautant par dessus elles. Par contre les souris n'ont pas le droit de capturer les

chats. Elles doivent essayer, en les entourant de les immobiliser. Les chats ont gagné lorsque le nombre de souris encore en liberté n'est plus suffisant pour les immobiliser.

## **Gobang**

Pour 2--4 personnes

Matériel: Un damier de Halma  
12 pions par joueur

A tour de rôle, les joueurs posent un pion sur le damier.

Le but du jeu est d'occuper, horizontalement, verticalement ou en diagonale, 5 cases contiguës. Chaque joueur doit, d'un côté, faire attention à avoir en même temps plusieurs possibilités de construction, mais aussi, de l'autre côté, rester libre de gêner ses adversaires.

Lors d'un jeu astucieux, tous les pions seront posés sans qu'il y ait de ligne formée. Les joueurs peuvent alors avancer, dans n'importe quelle direction, un pion d'une case. Celui qui, le premier, réussit à aligner 5 de ses pions, gagne la partie. Dans ce jeu, il ne faut surtout pas perdre des yeux ses adversaires; il faut aussi avoir plusieurs plans d'attaque. Aussitôt que l'un des adversaires a réussi à aligner trois pions, il faut l'empêcher de continuer sa tigne, sinon le jeu est perdu.

Dans le jeu à 4, il est tout à fait possible de jouer en équipe. Chaque joueur ne

reçoit alors que 6 pions. Les joueurs d'une même équipe ont des pions de même couleur.

## **Le Halma à trois (ou Echecs chinois)**

Jeu de damier pour 3 personnes à partir de 10 ans

**Matériel:** Un damier de Halma en forme

d'étoile

15 pions d'une couleur par joueur

Le damier de Halma en forme d'étoile est une variante moderne du jeu de Halma. Il a été mis au point en Angleterre entre 1929 et 1930. Le terme de chinois est une trouvaille des inventeurs du jeu.

On trouve très souvent ce jeu avec un damier dans lequel se trouvent de petits trous, si bien que l'on peut, à la place des pions, se servir de billes en verre ou en terre.

Chaque joueur reçoit 15 pions qu'il place dans une de ses deux pointes d'étoile. Le but du jeu est d'amener ses pions, le plus rapidement possible, dans l'angle opposé de même couleur.

Trois différentes figures se rencontrent maintenant au milieu du damier: chaque joueur devra trouver une stratégie qui lui permettra de se dégager de cette foule sans se laisser troubler par ses adversaires.

Le gagnant est celui qui, le premier, a mené ses pions dans le camp opposé.