

Ad Elta Stelpur

Ad Elta Stelpur est un jeu simple et dynamique, qui nous vient de la fascinante île d'Islande, dans l'Atlantique nord. Découverte par les norvégiens en 870 après J.C., cette île fut rapidement colonisée par les vikings. Ce fut à cette époque que ses habitants adaptèrent un de leur jeu traditionnel à un autre jeu, probablement le *Tabulae* romain, qui aurait été amené par les conquêtes des vikings. Cherchant un thème original à ce nouveau jeu, ils l'appelèrent *Ad Elta Stelpur* qui signifie littéralement "la chasse aux filles". Encore pratiqué de nos jours, il est le jeu idéal pour animer les interminables nuits polaires.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration se veut minimaliste et cherche à rendre hommage à ce courant artistique qui fut très en vogue, en Islande, dans les années 70.



Le jeu

- C'est un jeu de parcours pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau divisé en 4 secteurs de 6 cases (comme au Backgammon), 2 dés, 6 pièces noires et 6 blanches.

Objectif

Capturer toutes les pièces de l'adversaire.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place ses pièces comme dans la **fig.01**.
- Les joueurs déterminent celui qui commence en lançant les dés. Celui qui fait le plus grand nombre commence.
- Chacun leur tour, les joueurs lancent les 2 dés et avancent une ou plusieurs pièces selon le résultat des dés.

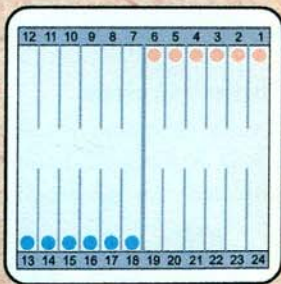


fig.01

Mouvements

- Les pièces se déplacent de gauche à droite (sens contraire des aiguilles d'une montre) **fig.02**.

- Les pièces se déplacent uniquement avec les résultats 1 et 6 ou les doubles.

- Les résultats 1 ou 6

Si on obtient 1 et 3, on avance une pièce de 1 case.

Si on obtient 4 et 6, on avance une pièce de 6 cases.

Si on obtient 1 et 6, on peut avancer une pièce de 1+6 cases ou on peut avancer deux pièces, l'une 1 case et l'autre 6 cases.

- Les doubles

- Un double permet de **rejouer**. Avec les doubles, on peut avancer une ou deux pièces en utilisant séparément les résultats des dés. Par exemple, si un joueur obtient 3 et 3, il peut avancer deux pièces de chacune 3 cases ou une seule pièce de 3 et 3 cases.

- Le double 6 est un cas spécial et permet d'utiliser quatre fois ce résultat en avançant 1, 2, 3 ou 4 pièces de chacune 6 cases.

On notera que si on choisit d'avancer 1 seule pièce, celle-ci parcourra 24 cases et reviendra à son point de départ.

- Il ne peut y avoir plus d'une pièce par case. Si une pièce arrive sur une case déjà occupée par une pièce de la même couleur, cette pièce devra se placer sur la prochaine case libre la plus proche **fig.03**.

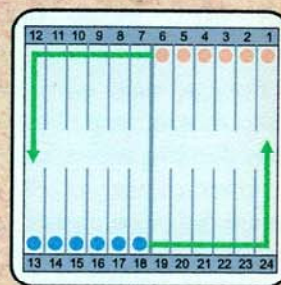


fig.02



fig.03

Capture

Lorsqu'une pièce arrive sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée définitivement du plateau.

Fin de la partie

- Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule pièce en jeu, elle devient la **Hornaskella** (*) et se déplace uniquement de coin en coin (cases 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19 et 24).
 - Le **résultat 1** permet qu'elle se déplace jusqu'au coin suivant.
 - Le **résultat 6** permet qu'elle se déplace de 2 coins.
 - Le **double de 1** permet qu'elle se déplace de 2 coins et donne le droit de rejouer.
 - Le **double de 6** permet qu'elle se déplace de 4 coins et donne le droit de rejouer.
 - Tout autre double qui ne soit pas 1 ou 6 ne permet pas de déplacer la **Hornaskella**, mais donne le droit de **rejouer**.

- Lorsqu'une pièce devient **Hornaskella**, elle utilisera le premier 1 ou 6 pour se déplacer jusqu'au(x) prochain(s) coin(s). Par exemple dans la **fig.04**, la pièce orange devient **Hornaskella** sur la case 16. Au tour suivant, son propriétaire obtient 3 et 6. Avec 6, il l'avance de 2 coins, c'est à dire jusqu'à la case 19.

- L'**Hornaskella** capture ou peut être capturée seulement lorsqu'elle se trouve dans un coin. Dans l'exemple de la **fig.04**, l'**Hornaskella** ne pourrait pas être capturée sur la case 16.

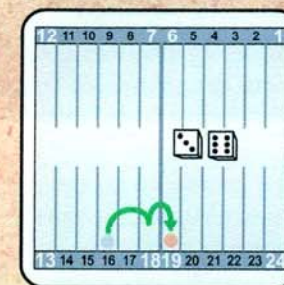


fig.04

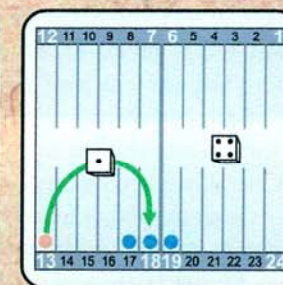


fig.05a

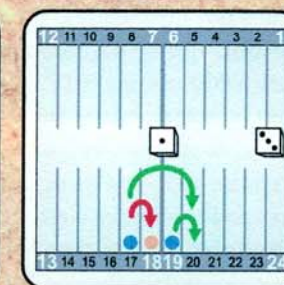


fig.05b

- L'**Hornaskella** ne peut être capturée lorsqu'elle se trouve dans un coin entourée par deux pièces adverses.

Par exemple dans la **fig.05a**, l'**Hornaskella** orange se trouve sur la case 13. Le joueur orange obtient 1 et 4. Avec 1, il la place dans le prochain coin, sur la case 18 et capture la pièce bleue. Au tour suivant **fig.05b**, le joueur bleu obtient 1 et 3. Avec 1, il ne peut pas capturer l'**Hornaskella** car elle se trouve entourée des deux cotés. Le joueur bleu ne peut que déplacer sa pièce de la case 19 vers la case 20 ou déplacer son autre pièce de la case 17 vers la case 20 (case libre la plus proche).

Si le joueur bleu avait obtenu 1 et 6, il aurait pu avancer la pièce de la case 19 vers la case 1 et ainsi, utiliser le 1 pour capturer l'**Hornaskella** et gagner la partie.

- Gagne celui qui réussit à capturer toutes les pièces de l'adversaire. Si les deux joueurs ont chacun une **Hornaskella**, la partie pourra durer assez longtemps, mais il y aura certainement un vainqueur.

(*) En Islande, **Hornaskella**, désigne une lettre re-adressée plusieurs fois et transportée dans le sac du facteur sans atteindre son destinataire.

En Angleterre, l'**Hornaskella** est appelée "**Corner-Rattler**" qui signifie "celle qui fait du bruit dans les coins".



Découvrez la planète des jeux sur le site www.ludensplanet.com