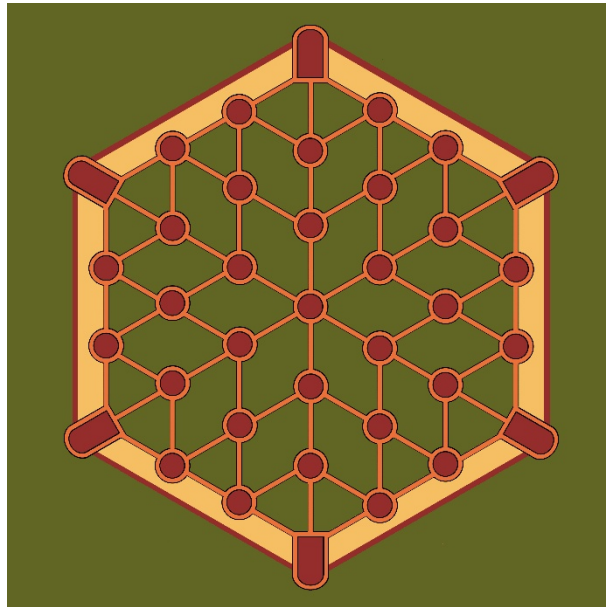


JEU DES CHASSEURS



Publié par Charles Watilliaux vers 1890, le *Jeu des Chasseurs* s'inscrit dans la longue tradition des jeux de chasse asymétriques répandus dans toute l'Europe depuis le Moyen Âge. Ces jeux mettent en scène un seul pion mobile luttant pour sa survie contre une troupe cherchant à le bloquer.

Pour renouveler ce classique, l'éditeur parisien transpose ici les règles d'encerclement dans l'univers de la vénerie : sept chasseurs traquent un cerf sur un plateau hexagonal doté de six portes placées aux angles. Henri de Sta, célèbre illustrateur de l'époque, signe le dessin de la boîte et les scènes de chasse à courre qui ornent le plateau.

Comme tant d'autres, le jeu des chasseurs sombra dans l'oubli après la Première Guerre mondiale ; ne laissant aujourd'hui que le témoignage rare et recherché des distractions qui animaient les salons de la Belle Époque.

But du jeu

- Pour les chasseurs : encercler le cerf de façon à ce que celui-ci ne puisse plus jouer.
- Pour le cerf : atteindre une des six portes que les chasseurs auront quittées pour courir après lui avant que ces derniers aient pu y retourner.

Matériel

- Un plateau de jeu hexagonal comportant 37 intersections, dont 6 portes (Fig. 1)
- 7 pions « chasseurs » (joueur 1)
- 1 pion « cerf » (joueur 2)

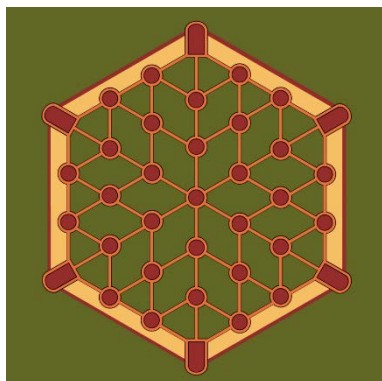


Fig. 1 : Plateau du jeu des chasseurs

Mise en place

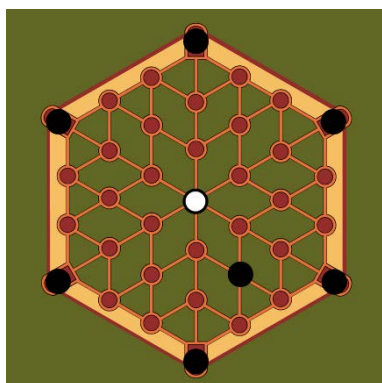


Fig. 2 : Position de départ

Position de départ (Fig. 2)

- Le cerf se place sur le rond situé au centre.
- Les chasseurs se placent, un sur chacune des six portes situées aux angles et un septième sur un rond quelconque de son choix.

Déroulement de la partie

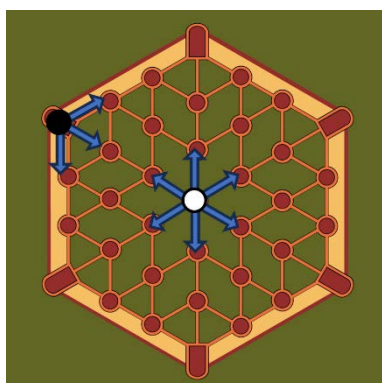


Fig. 3 : Exemples de déplacements

- Les joueurs conviennent qui commence. Cela peut se faire soit par convention, soit par tirage au sort.
- Les joueurs jouent, alternativement un coup chacun, en déplaçant leur pion vers une case adjacente libre qui lui est réunie par une ligne (Fig. 3).

Fin de partie et conditions de victoire

Les chasseurs gagnent si :

- Ils parviennent à envelopper le cerf de façon à ce que ce dernier ne puisse plus jouer.

Le cerf gagne si :

- Il parvient à atteindre l'une des six portes que les chasseurs auront quittées pour lui courir après.

Particularité de la version numérique

Dans la version numérique du jeu, une proposition de « partie nulle par répétition » a été ajoutée. Une fenêtre contextuelle apparaît lorsqu'une même position s'est présentée cinq fois au cours de la partie, et offre aux joueurs la possibilité de s'accorder sur une partie nulle. Les règles d'origine ne prévoient rien de tel : cette convention n'a d'autre but que d'éviter une partie sans fin.