Règles

Un jeu de stratégie pour
2 personnes dès 8 ans

katarenga

Le Royaume perse vers l'an 300 av. J.-C. : deux puissantes armées s'affrontent à l'envi. L'objectif de ces deux armées est de conquérir les camps ennemis.

CONTENU

8 pions blancs
8 pions noirs
1 cadre de jeu (en deux parties)
4 carrés de jeu (des deux cotes)



BUT DU JEU

Celui qui fait preuve de tactique et qui franchit en premier la ligne adverse avec deux de ses pions ou empêche son adversaire d'occuper ses camps est le plus stratégique des joueurs et gagne non seulement ses batailles mais aussi la partie.

PRÉPARATION

Assemblez les deux parties du cadre de jeu et posez-le au centre d'une table. Placez ensuite les quatre carrés de jeu dans le cadre comme bon vous semble. Les carrés de jeu sont imprimés des deux côtés. Chaque côté comporte des cases différentes et se distingue donc des autres. Tous les carrés de jeu peuvent être pivotés à souhait, retournés et placés dans les quatre coins du cadre. Par conséquent, chaque partie peut être disputée sur un nouveau plateau de jeu unique.

Conseil : si vous avez déjà joué plusieurs fois à KATARENGA et que vous connaissez mieux le jeu, nous vous conseillons de réaliser un plateau de jeu équilibré lors de l'assemblage pour qu'aucun joueur ne soit trop avantagé ou désavantagé au début de la partie.

Après avoir assemblé le plateau de jeu, vous devez tirer au sort les couleurs de chaque joueur. Le joueur noir décide à partir de quelle ligne il veut jouer et tourne le plateau de façon à positionner la ligne choisie devant lui. À présent, placez vos pions sur les cases de votre ligne. Étant donné que le joueur noir a déjà choisi son côté, c'est au tour du joueur blanc de commencer la partie et de faire le premier mouvement.

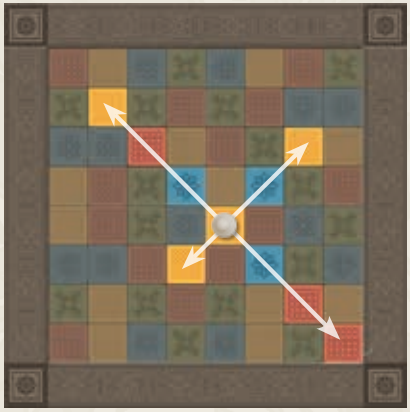
DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouerez à tour de rôle. Dans un tour tu déplace un de tes pions suivant les règles de mouvement. KATARENGA, les pions n'ont aucune fonction ou valeur. Le type de mouvement est défini par la case sur laquelle se trouve le pion.
Dans KATARENGA, il existe quatre types de case :



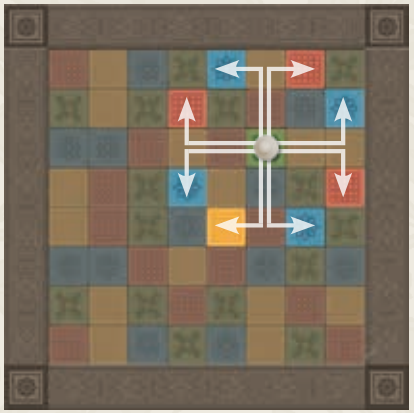


Un pion se trouvant sur une case bleue doit se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale sur une case adjacente. Un pion sur une case bleue se déplace donc comme le roi au jeu d'échecs.



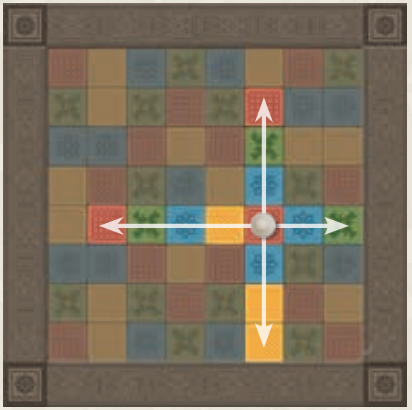


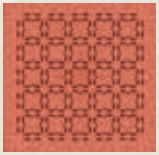
Un pion se trouvant sur une case jaune doit se déplacer en diagonale mais sans sauter par-dessus d'autres pions. Un pion sur une case jaune se déplace donc comme le fou au jeu d'échecs. Cependant, il **ne peut pas sauter des autres cases jaunes**. Son mouvement doit **s'arrêter au maximum à la case jaune suivante située sur cette ligne diagonale.**





Un pion se trouvant sur une case verte doit toujours se déplacer tout droit de deux cases depuis sa case de départ, puis d'une case à gauche ou à droite pour atteindre sa case d'arrivée. Un pion sur une case verte se déplace donc en L comme le cavalier au jeu d'échecs.





Un pion se trouvant sur une case rouge peut se déplacer sur une ligne ou une rangée, c'est-à-dire horizontalement et verticalement, mais sans sauter par-dessus d'autres pions. Un pion sur une case rouge se déplace donc comme la tour au jeu d'échecs. Cependant, il ne **peut pas sauter des autres cases rouges**. Son mouvement doit **s'arrêter au maximum à la case rouge suivante située sur cette ligne horizontale ou verticale.**

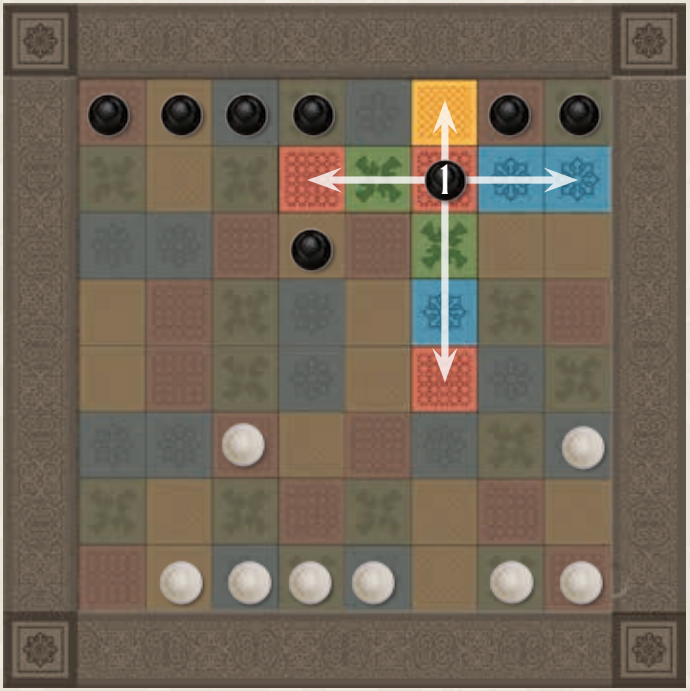


Conseil : faites attention de ne pas vous tromper de ligne en déplaçant le pion, en particulier lors d'un mouvement diagonal !

Déplacement :

lorsque c'est à ton tour de jouer, choisis un de tes pions et déplace-le conformément aux règles applicables à la case sur laquelle il se trouve. Tu peux déplacer les pions dans toutes les directions.

*Exemple n° 1 : le joueur noir choisit le **pion 1** indiqué et le déplace conformément aux règles applicables à la case sur laquelle il se trouve. Le pion est situé sur une case rouge, il se déplace donc comme une tour et peut ainsi se positionner sur toutes les cases mises en évidence en couleur. Le pion ne peut toutefois pas se déplacer sur toutes les autres cases lors de ce tour. Étant donné que le déplacement d'une tour doit toujours s'arrêter au maximum à la case rouge suivante, le pion ne peut pas se déplacer jusqu'au bout des lignes vers la gauche et vers le bas.*



Exemple n° 1 ▲

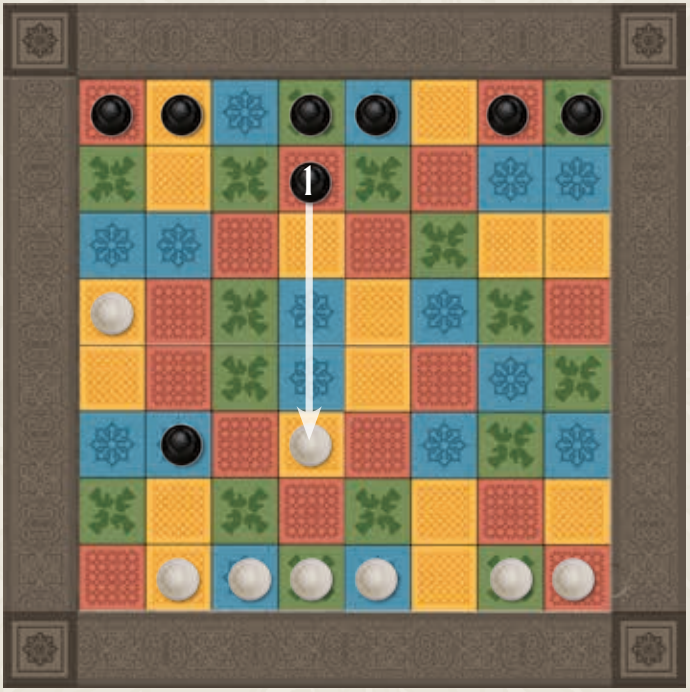
Capture :

il doit toujours y avoir un seul pion sur une seule case. Tu ne peux jamais placer ton pion sur une case où il y a déjà un de tes pions. Cette case est bloquée pour tes autres pions.
Toutefois, si un pion adverse se trouve sur cette case, tu peux y mettre ton pion et enlever le pion adverse. Tu l'as alors capturé. Les pions capturés sont retirés du jeu.

*Exemple n° 2 : le **pion noir 1** peut capturer le pion adverse depuis la case rouge.*



▼ *Exemple n° 2*



Touché / guidé :

dès que tu as exécuté un mouvement, tu ne peux plus l'annuler ! Si tu as touché un de tes pions délibérément, tu dois exécuter ton mouvement avec ce pion, du moment qu'il est possible de faire un mouvement conformément aux règles. Si tu touches un pion adverse délibérément (pour le capturer), tu dois capturer ce pion, du moment que cette capture est possible conformément aux règles.
Toutefois, si tu touches un pion qu'il est impossible de déplacer (ou de capturer) dans ce cas de figure conformément aux règles, ceci n'a aucune conséquence. Au lieu de cela, tu peux exécuter un autre mouvement conforme aux règles avec un de tes autres pions.

Ligne adverse :

lorsque tu déplaces un de tes pions sur la ligne adverse, ton mouvement s'arrête là. Il te faut un autre mouvement pour franchir la ligne adverse et occuper le camp ennemi. La ligne fait partie de la zone de jeu. Tant que ton pion se trouve sur la ligne, il reste donc dans le jeu. Depuis la ligne, tu peux le déplacer dans toutes les directions possibles conformément aux règles usuelles, même le long de la ligne. **Important : un pion sur une ligne peut donc retourner en arrière, il peut capturer des pions adverses et être capturé par l'adversaire.**

Lorsque c'est ton tour et que tu fais un mouvement supplémentaire pour que ton pion franchisse la ligne adverse et et occupe le camp ennemi, il ne peut plus retourner dans la partie en cours.



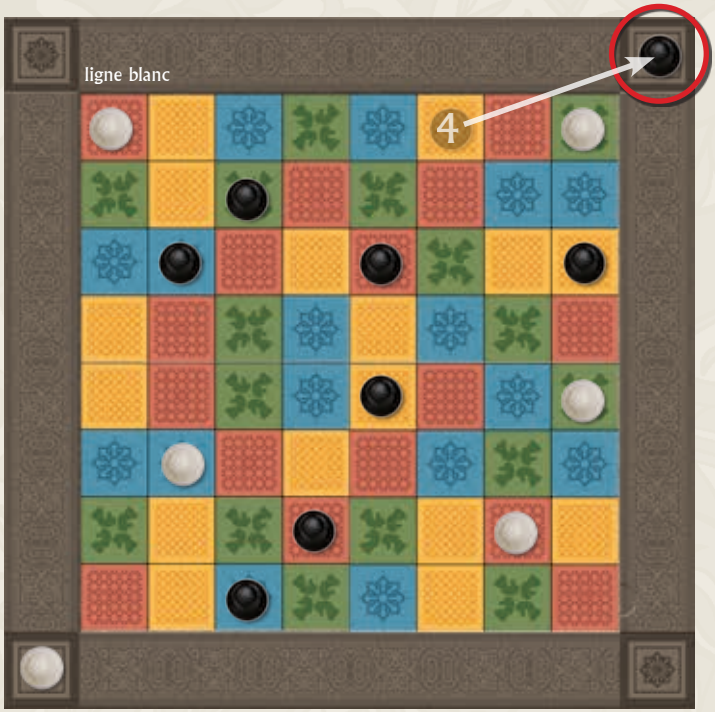
Exemple n° 3 ▲

*Exemple n° 3 : le **pion noir 1** et le **pion noir 2** pourraient être déplacés sur la ligne adverse. Ils ne peuvent pas être placés derrière la ligne adverse. De plus, le **pion noir 2** pourrait lors de ce tour capturer un pion adverse. Le **pion noir 3** ne peut pas être déplacé sur la ligne adverse, car un pion (**pion noir 4**) du joueur empêche ce mouvement. Tous les autres pions ne peuvent pas atteindre la ligne lors de ce tour.*

Camp ennemi :

si l'un de tes pions se trouve sur la ligne adverse, tu peux le franchir lorsque c'est ton tour et occuper avec ce pion un des deux camps ennemis. Pour cela, pose ton pion sur une des deux cases aux coins du plateau de jeu. Le franchissement de la ligne adverse et l'occupation d'un camp ennemi sont considérés comme un **déplacement total à part entière.** Alors tu ne peux plus retourner le pion dans le jeu. Ensuite, c'est au tour de ton adversaire de jouer. Dès que tu as conquis les deux camps, tu as gagné la partie.

*Exemple n° 4 : le joueur noir déplace son **pion noir 4** de la ligne adverse pour pénétrer dans le camp ennemi. Le pion est alors en sécurité et le premier camp est occupé. Dès que le joueur noir occupe le second camp avec un autre pion, il a gagné la partie.*

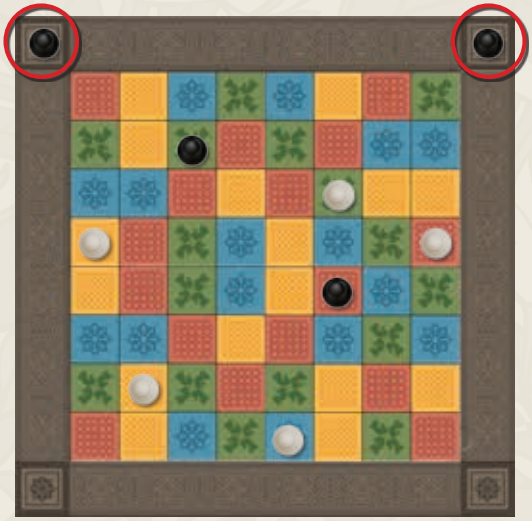


▲ *Exemple n° 4*

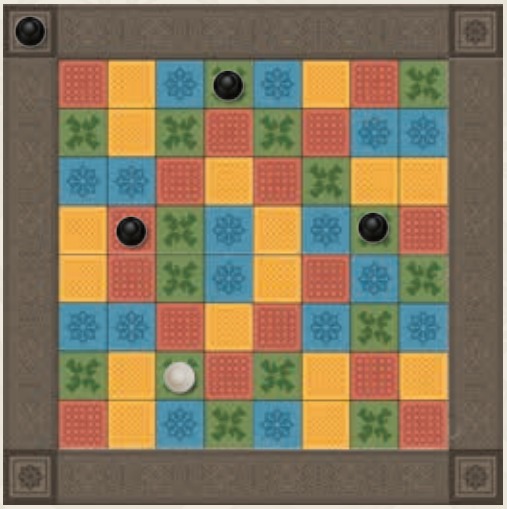
FIN DE LA PARTIE

Il existe deux façons de gagner une partie de KATARENGA :

- Tu as gagné lorsque tu franchis la ligne adverse en premier avec deux de tes pions et que tu occupes avec eux les camps ennemis (Exemple n° 5).
- Tu as gagné lorsque tu fais en sorte que ton adversaire n'ait plus assez de pions pour occuper tes deux camps (Exemple n° 6).



Exemple n° 5 : le joueur noir occupe les deux camps ennemis et gagne la partie.



Exemple n° 6 : le joueur blanc n'a plus assez de pions en jeu pour occuper les deux camps ennemis. C'est pourquoi il perd automatiquement, et c'est le joueur noir qui gagne la partie.



NOS CONSEILS

Revanche : lorsque vous avez terminé une partie, nous vous conseillons d'en jouer une autre. Pour cela, tournez le plateau de jeu de manière à ce que le joueur blanc joue avec la ligne adverse du joueur noir et inversement afin de vous assurer que la victoire (ou la défaite) n'est pas due à la situation de départ d'un côté du plateau de jeu qui est plus (ou moins) avantageuse par rapport à l'autre. En cas d'égalité, vous pouvez déterminer le vainqueur final en jouant d'autres parties. N'oubliez pas : après chaque nouvelle partie, tournez toujours le plateau de jeu, jouez une partie de revanche et garantissez ainsi l'égalité des chances.

Pendule d'échecs : jouez à KATARENGA avec une pendule d'échecs (ou une application pendule d'échecs). Choisissez le nombre de minutes dont chaque joueur dispose. Vous decouvriez que les parties rapides, limitées dans le temps ont un dynamisme bien particulier. Autrement, vous pouvez définir sur le pendule (ou dans l'application) un nombre de minutes personnel pour chaque joueur afin d'équilibrer les éventuelles différences de niveau entre les joueurs.

Auteur : David Parlett
3D : Andreas Resch
Design : Sabine Kondirolli, HUCH!
Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH!

www.hutter-trade.com
Traduction : Ü-Werk GmbH

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

WHITE CASTLE GAMES AGENCY
Licence: whitecastle.at

voir également : parlettgames.uk

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.