

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Katarenga Big Bang

Un jeu de David Parlett, créé en 2017 et jouable avec le matériel de **Katarenga**.
Traduction des règles par François Haffner pour les visiteurs de l'Escale à jeux.

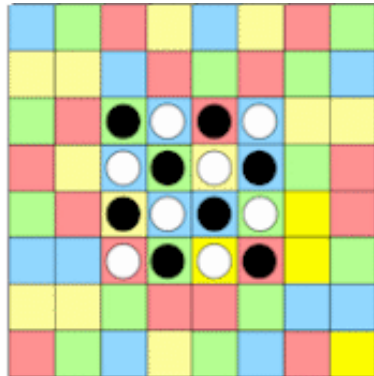


Figure 1

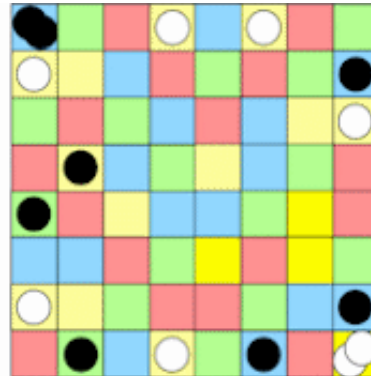


Figure 2

Préparation

Placez les pions au centre du tablier comme illustré ci-dessus en figure 1. Il s'agit d'un jeu de mouvement uniquement, sans capture.

But du jeu

Être le premier à placer tous ses pions sur huit carrés d'une même couleur aux bords du tablier. La case du bord sur laquelle vous atterrissez en premier établit la couleur que vous devez viser. Vous devez choisir une couleur dont il y a exactement une case d'angle (sinon, réarrangez les morceaux de tablier de manière appropriée) et les deux joueurs doivent choisir des couleurs différentes. Comme il n'y a que sept carrés en bordure, la huitième pièce doit être posée en doublon sur la case d'angle de la couleur d'objectif. Dans la figure 2, les blancs ont complètement déployé les huit pions, mais les noirs sont à un coup d'avoir aussi terminé.

Déroulement

Les règles normales de mouvement de Katarenga s'appliquent. Un pion une fois déplacé vers une case de bord de la bonne couleur ne peut plus être déplacé. Les pions adverses ne peuvent pas être capturés, mais si l'un d'eux occupe une case de bord de votre couleur que vous pouvez atteindre en un seul mouvement, vous pouvez le retirer et le placer n'importe où sur le tablier.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur gagne et le gagnant marque 1 point pour chaque pion adverse qui n'a pas encore atteint le bord.

Rappel des règles de base de Katarenga



Un pion sur une case rouge se déplace comme une tour, sur une case jaune comme un fou, sur une case verte comme un cavalier, et sur une case bleue comme un roi. Il peut se déplacer jusqu'à n'importe quelle distance sans toutefois pouvoir dépasser la prochaine case de la couleur à partir de laquelle il a commencé.

Il ne peut pas passer ou atterrir sur un autre pion sauf pour capturer l'un des adversaires, lorsque la règle autorise la capture.