

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 Canadian Congress

Un jeu imaginé par François Haffner, combinant les mécanismes de Katarenga Congress (David Parlett, 2017) et ceux de Lines of Action (Claude Soucie, 1988), jouable avec le matériel de **Katarenga**.

Un jeu de connexion pour deux joueurs.

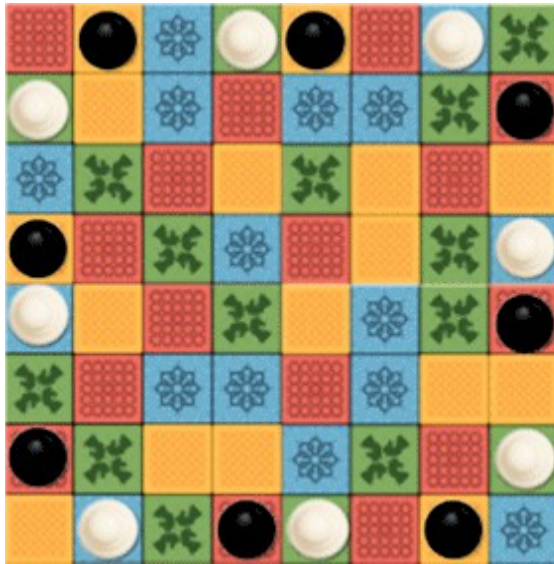


Figure 1

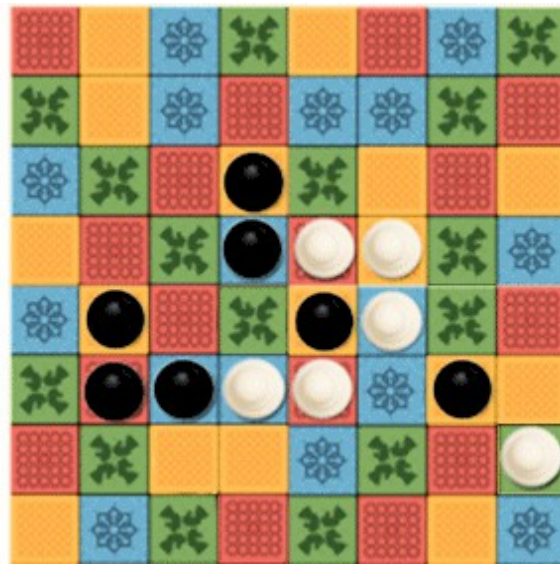


Figure 2

Préparation

Installez vos pions comme indiqué sur la figure 1. Katarenga Canadian Congress est un jeu de regroupement de pions, avec capture possible. Le but du jeu est le même que celui de Lines of Action. Le déroulement de la partie est réglé par les mécanismes de Katarenga. Contrairement à Katarenga Congress, la capture est autorisée. Mais capturer trop de pièces adverses lui en laisse moins à regrouper, et s'il n'a plus qu'une pièce, il gagne !

But du jeu

Rassembler tous vos pions dans un groupe connecté, chacun étant voisin orthogonalement ou diagonalement à au moins un de ses compagnons. Le schéma (figure 2) montre la fin d'une partie gagnée : le joueur à qui c'est le tour de jouer gagne.

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.

Un pion ne peut pas passer sur un autre pion. Il peut atterrir sur un pion adverse en le capturant.