

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 ★★☆☆ modulaire 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 Congress

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.

Un jeu de connexion pour deux joueurs.

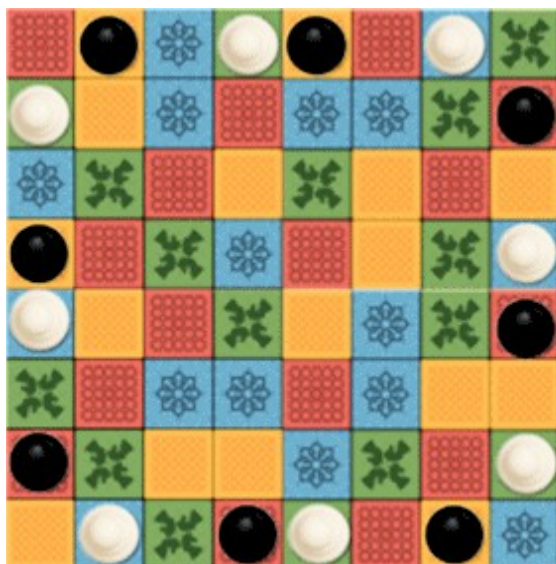


Figure 1



Figure 2

Préparation

Installez vos pions comme indiqué sur la figure 1. Katarenga Congress est un jeu de regroupement de pions, sans capture possible.

But du jeu

Rassembler tous vos pions dans un groupe connecté, chacun étant orthogonalement adjacent à au moins un de ses compagnons. Le schéma (figure 2) montre la fin d'une partie gagnée par les noirs. Les blancs auraient besoin de deux mouvements, via A et B, pour se connecter correctement.

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.

Dans le jeu présent, un pion ne peut pas passer ou atterrir sur un autre pion.