

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 Central Park

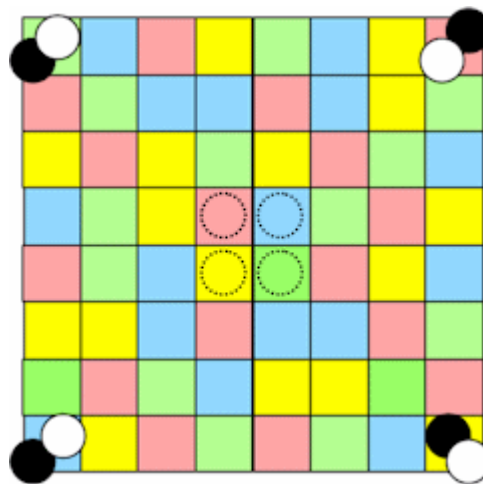
Un jeu de David Parlett, créé en 2017 et jouable avec le matériel de **Katarenga**.
Traduction des règles par François Haffner pour les visiteurs de l'Escale à jeux.

Préparation

Ce jeu de déplacement est plus facile à jouer avec la première version de Katarenga qui comporte de très grandes cases. Chaque joueur commence avec un pion dans chaque case de coin. Les quatre autres pions ne sont pas utilisés.

But du jeu

Être le premier à placer ses quatre pions sur la même case centrale, comme indiqué ici par des cercles en pointillés.



Déroulement

Vous déplacez chacun à votre tour un de vos pions conformément aux règles de déplacement normales de Katarenga. Dès que vous placez votre premier pion sur l'une des quatre cases centrales, cette case devient votre destination et le pion ne peut plus quitter cette case. Si à tout moment vous déplacez un pion sur une autre case centrale libre, vous devez le déplacer dès votre prochain tour.

Captures

Un pion ne peut ni capturer ni être capturé lorsqu'il est sur une case d'angle ou sur sa case de destination au centre. Si à tout autre moment vous capturez un pion, celui-ci est remplacé sur une case d'angle au choix du joueur ayant effectué la capture.

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, ou, dans ce jeu, lorsque le pion arrive sur sa case de destination.