

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 Greengage (and Chameleon)

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.

(Publié par Huch! sous le titre All Change! , probablement parce que peu d'Allemands connaissent le nom anglais de ce fruit délicieux. Google Translate ne donne même pas d'équivalent allemand, mais mon dictionnaire propose Reneklode ou Reineclaude.)

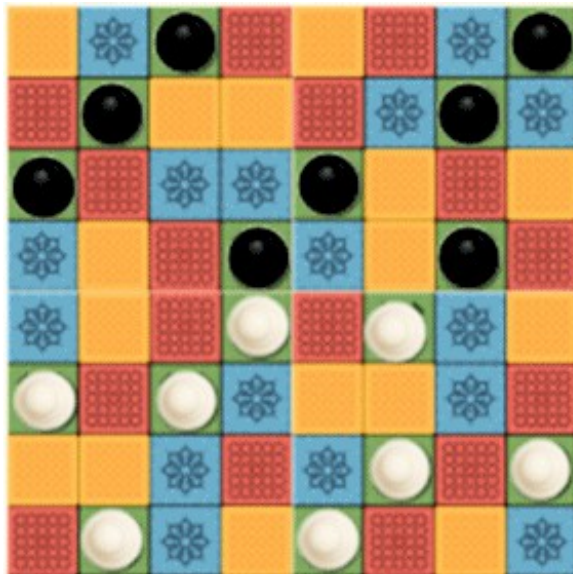


Figure 1

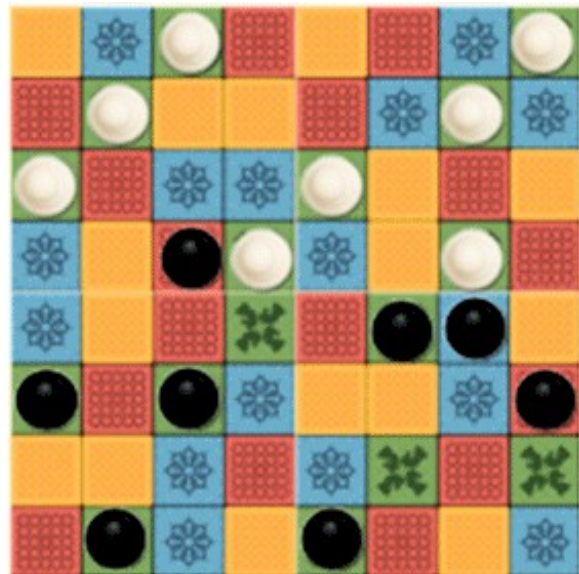


Figure 2

Préparation

Placez vos huit pions sur toutes les cases vertes de votre moitié de plateau. (Première figure)

But du jeu

Être le premier à placer tous vos pions sur les huit cases vertes de la moitié opposée du plateau. (Deuxième figure)

Déroulement

Les règles normales de déplacement de Katarenga s'appliquent. Si un pion adverse occupe une case verte sur laquelle vous pouvez accéder dans la moitié supérieure du plateau, vous pouvez atterrir dessus. Votre adversaire doit alors immédiatement déplacer ce pion, et cela compte comme son prochain tour. S'il n'a pas de mouvement légal, vous pouvez le repositionner sur n'importe quelle case de votre choix. (Cette procédure s'appelle l'expulsion et vous devez dire « Bouge de là ! » en la lançant.)

Gain de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint l'objectif.

Compétition en plusieurs parties.

Marquez 1 point pour chaque pion que votre adversaire n'a pas réussi à rentrer à la maison et jouez jusqu'à un nombre de points convenu, en alternant le premier joueur.

Variante : Caméléon

Vous pouvez, bien sûr, spécifier différentes couleurs comme cases de départ et d'objectif – par exemple, commencer sur toutes les cases bleues de votre moitié et viser à occuper tous les cases jaunes dans la moitié de votre adversaire. Cela vous donne 16 jeux possibles différents (chaque couleur vers elle-même et chacune des trois autres couleurs). La variante Rouge vers Rouge n'est cependant pas recommandé, comme vous le comprendrez si vous l'essayez.

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.