

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Katarenga Isolation

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 ou un casse-tête pour un ou deux joueurs.

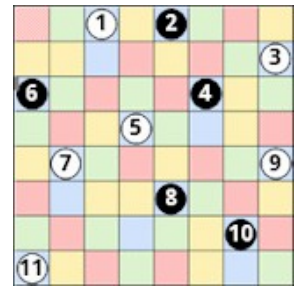
Préparation

La tablier est vide au départ. Isolation essaye de reproduire le problème des huit reines aux échecs.

Déroulement

Dans une partie à deux joueurs, chacun à son tour place un pion sur l'échiquier de manière à ce qu'aucun pion ne puisse prendre un pion ami ou adverse ou être pris par un pion ami ou adverse. Le gagnant est le dernier à pouvoir poser un pion selon cette règle. L'approche évidente serait de toujours jouer sur des cases bleues, comme indiqué ici, mais dans ce cas, il est peu probable de placer plus de 11 pions.

Pour un jeu plus facile, vous pouvez décider que l'interdiction de prise ne s'applique qu'entre pions adverses.



Pour voir ce qui est réalisable, vous pouvez traiter le jeu comme un solitaire et chercher à placer autant de pions que possible sur le plateau conformément à cette exigence. Je l'ai essayé plusieurs fois et je n'ai jamais réussi à placer plus de 12 pions avec succès. Pouvez-vous faire mieux ?

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 ce jeu présentés ici, les pions ne se déplacent pas mais les règles de déplacement sont utilisées pour déterminer les cases autorisées.