

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**

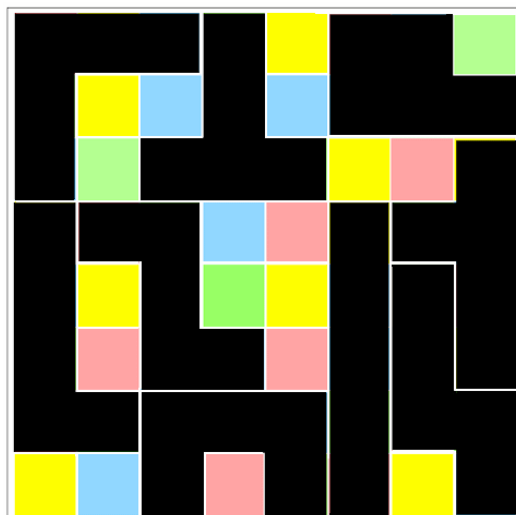
<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Katarenga Katrominoes

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 pentominos pour deux joueurs.



Katrominoes est une variante du jeu Pentomino de Solomon W. Golomb. Un pentomino est une forme constituée de cinq carrés accolés orthogonalement dans l'une des 12 configurations possibles (ou 18 si vous distinguez les réflexions ainsi que les rotations). Dans le jeu de Solomon W. Golomb, chacun à son tour place un pentomino dans un sens ou dans l'autre sur cinq cases contiguës d'une grille de 8×8 comme un échiquier jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puisse pas en ajouter un autre et perde ainsi. (Le jeu est résolu avec une victoire connue pour le premier joueur, mais personne ne peut s'en souvenir.) J'ai toujours aimé ce jeu - en fait, ma première contribution au magazine Games & Puzzles, en 1974, était toute une série sur le jeu de Golomb et des énigmes associées.

Pour y jouer, vous devez bien sûr créer un ensemble de 12 pentominos à l'échelle du jeu.

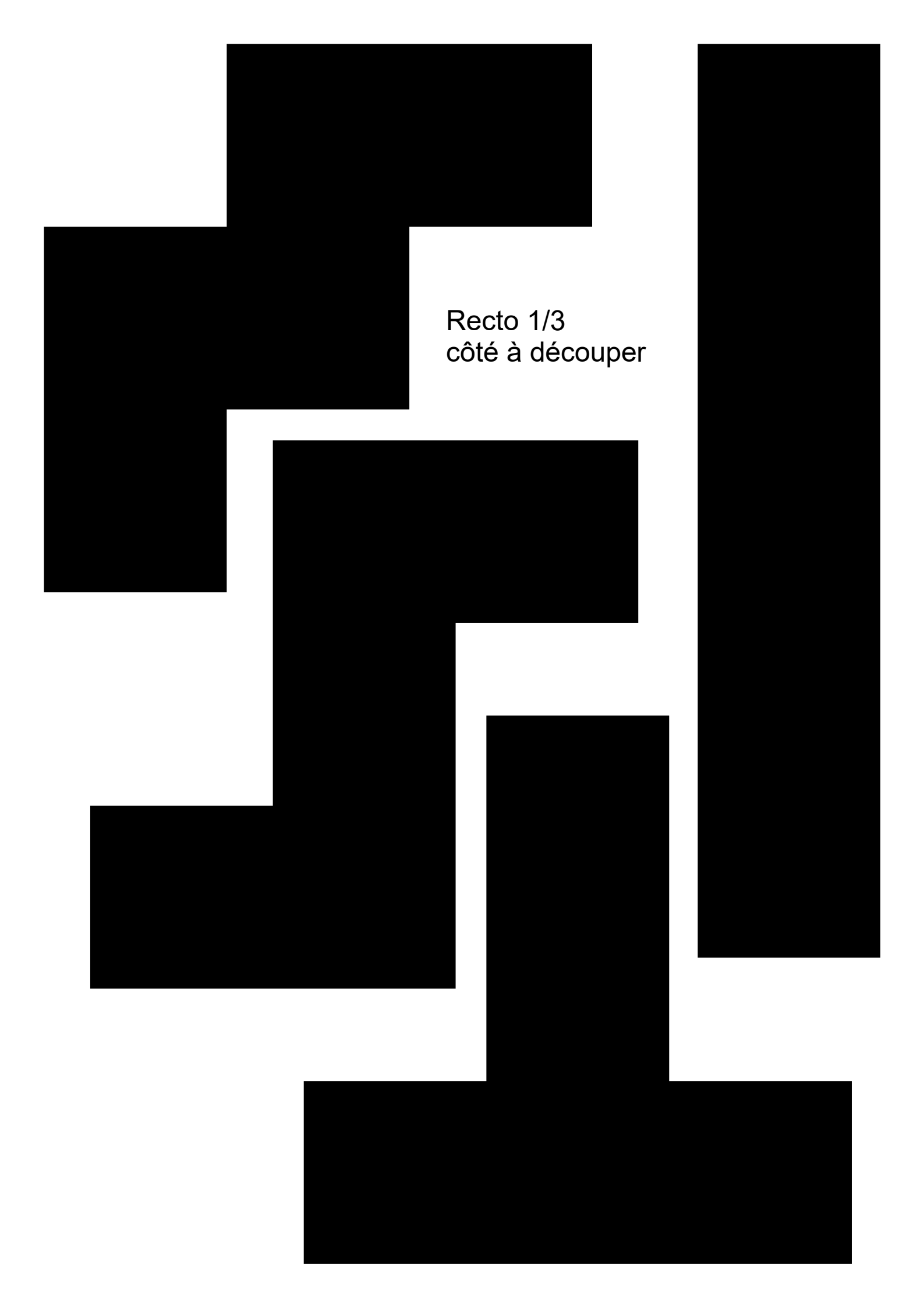
Note du traducteur : petits veinards, vous trouverez à la suite des règles les 12 pièces à l'échelle du jeu publié par Huch! à imprimer recto-verso et à découper proprement.

Déroulement

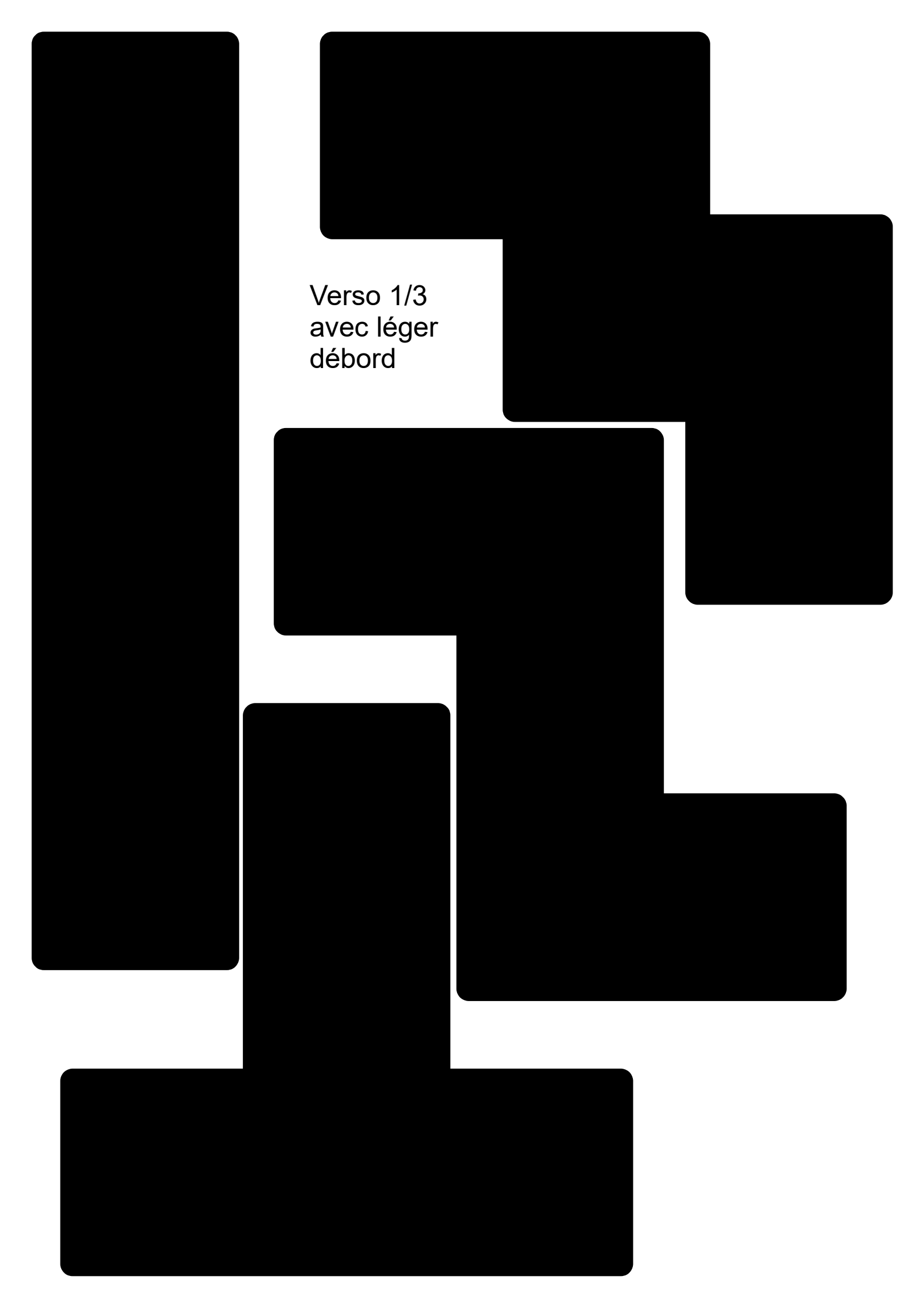
Chacun des deux joueurs choisit deux couleurs distinctes des couleurs adverses, par exemple bleu et rouge pour l'un, vert et jaune pour l'autre. Vous jouez ensuite au jeu Pentomino de la manière habituelle. Cependant, votre objectif est de couvrir autant de cases des couleurs de votre adversaire que possible tout en laissant un plus grand nombre des vôtres à découvert.

But du jeu

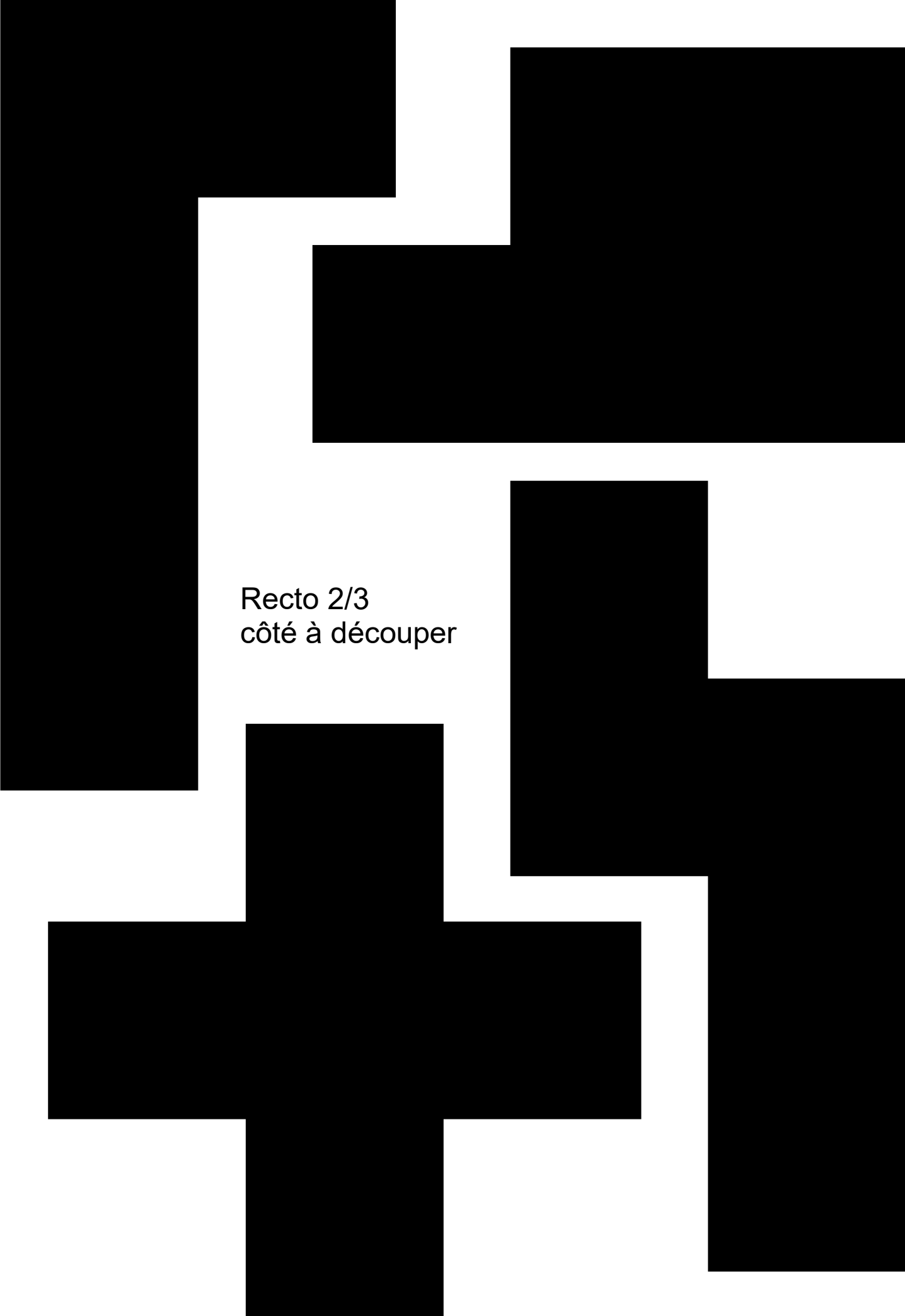
Vous marquez chacun le produit du nombre de cases restant dans vos deux couleurs. Considérons l'exemple illustré. Il reste visibles 7 cases jaunes, 5 rouges, 4 bleues et 3 vertes. Si vous jouez rouge/bleu, vous gagnez d'un point, avec 21 à 20. Si vous jouez jaune/bleu, vous gagnez de 13 points, avec 28 points à 15. Et si vous jouez rouge/jaune de 23 points, avec 35 à 12. Notez d'ailleurs que les cinq cases vides du milieu auraient pu être remplies par un seul pentomino, mais que celui-ci est déjà utilisé en haut à droite.



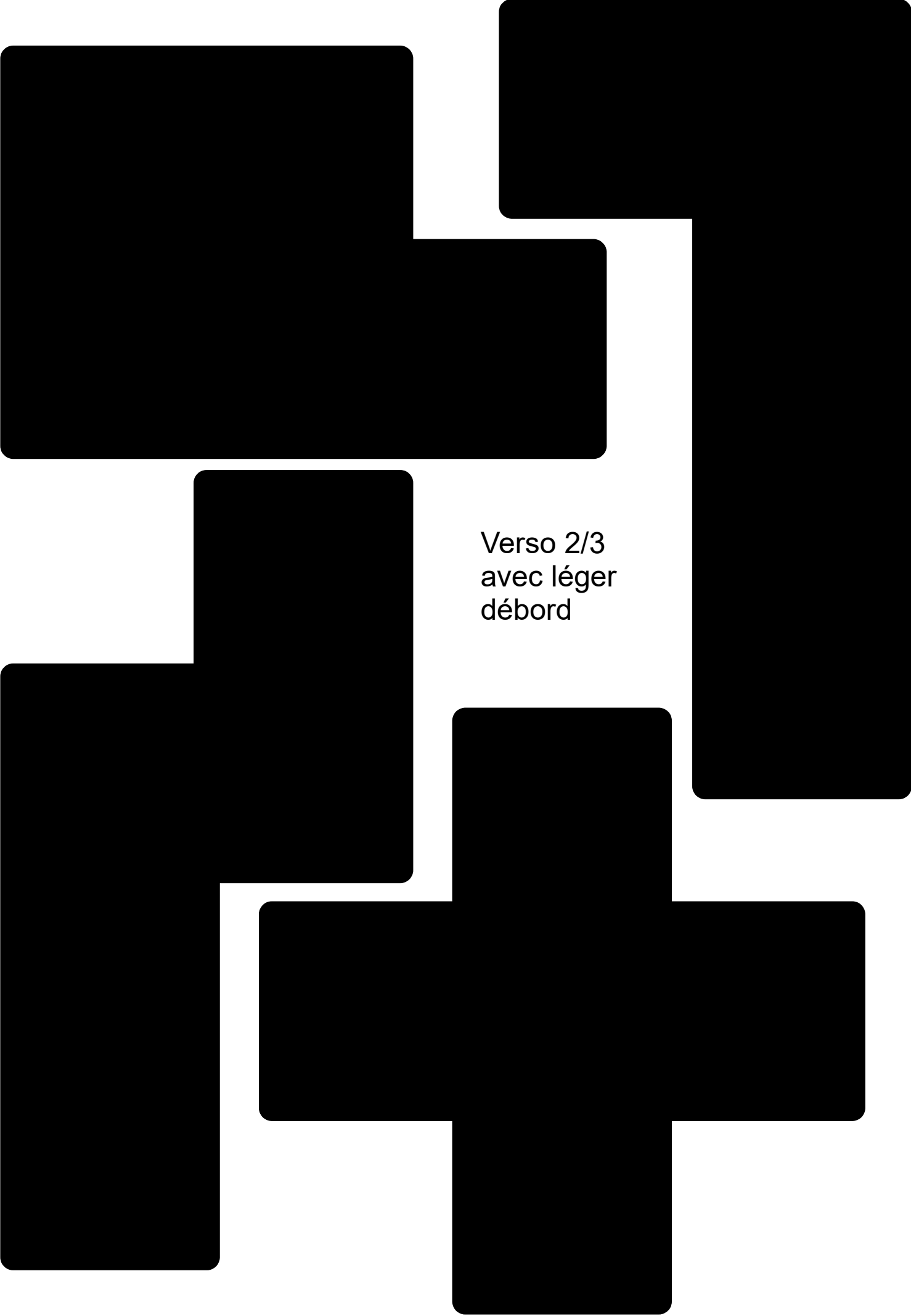
Recto 1/3
côté à découper



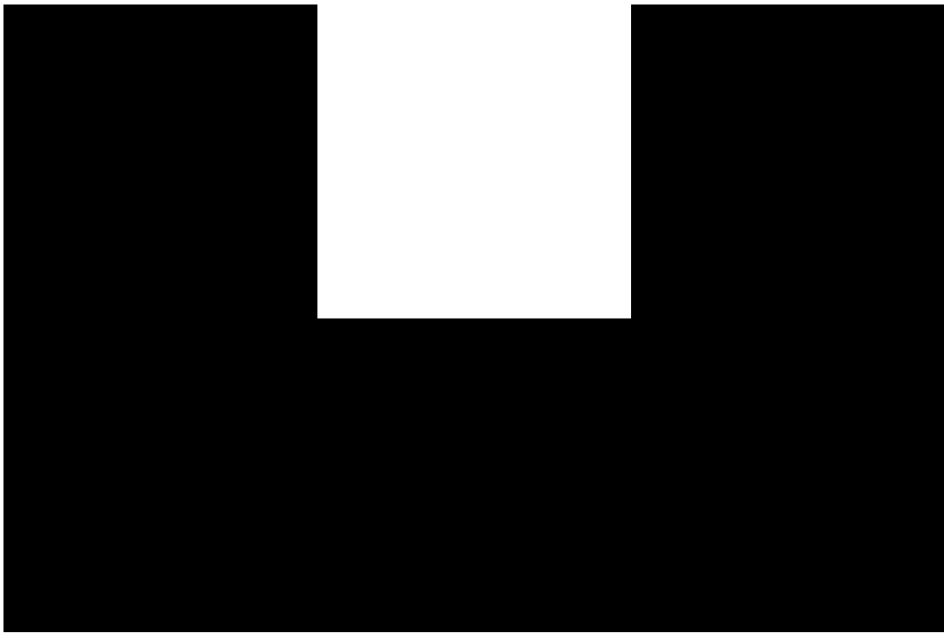
Verso 1/3
avec léger
débord



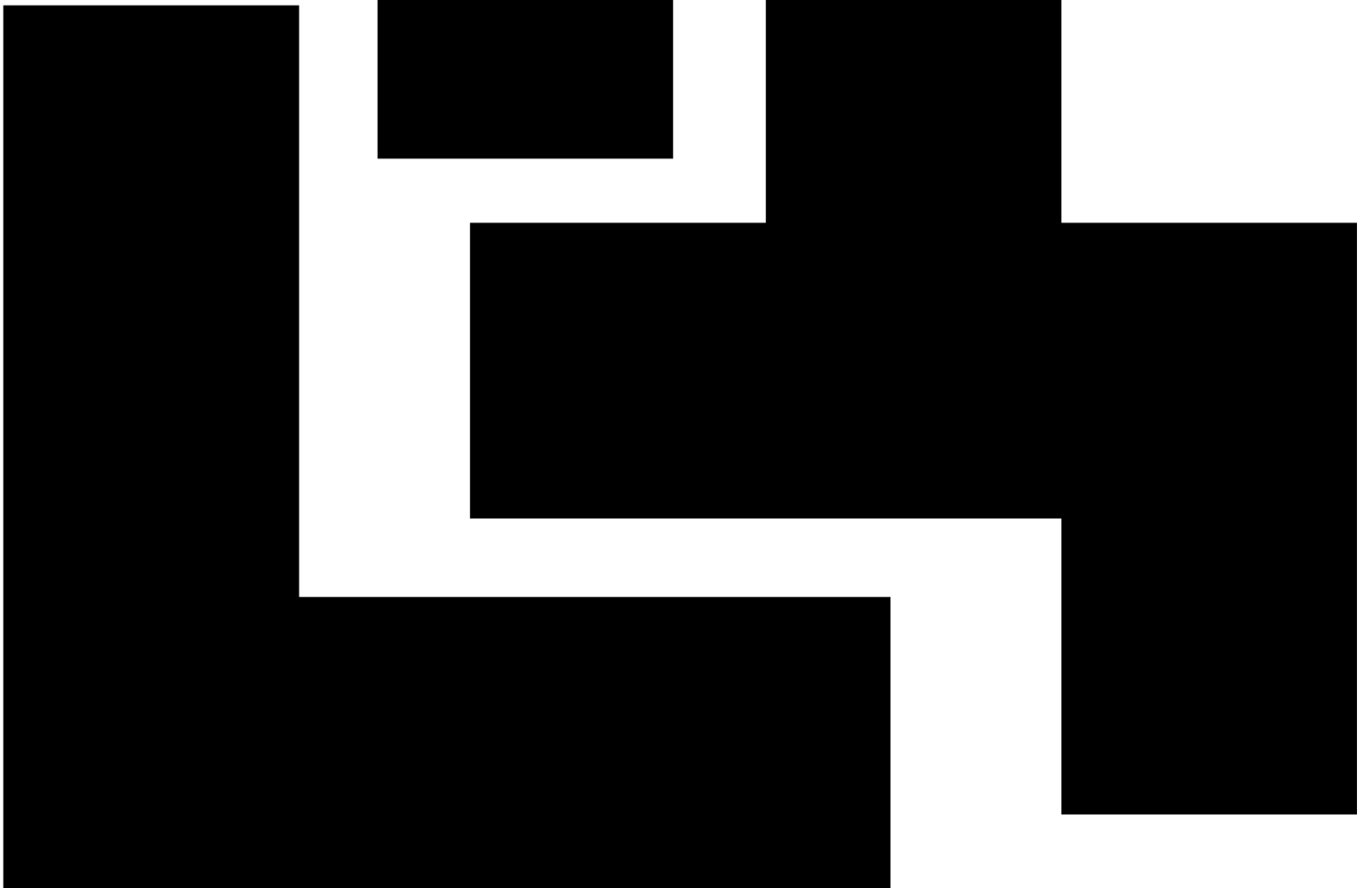
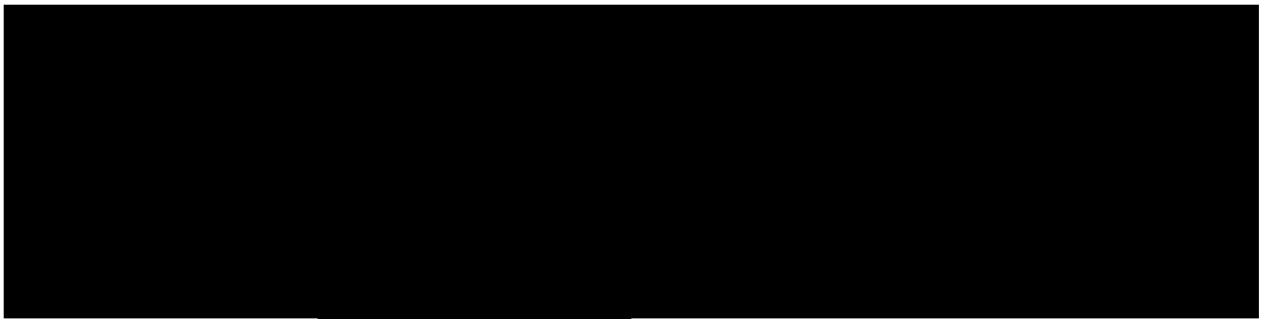
Recto 2/3
côté à découper



Verso 2/3
avec léger
débord



Recto 3/3
côté à découper



Verso 3/3
avec léger
débord

