

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

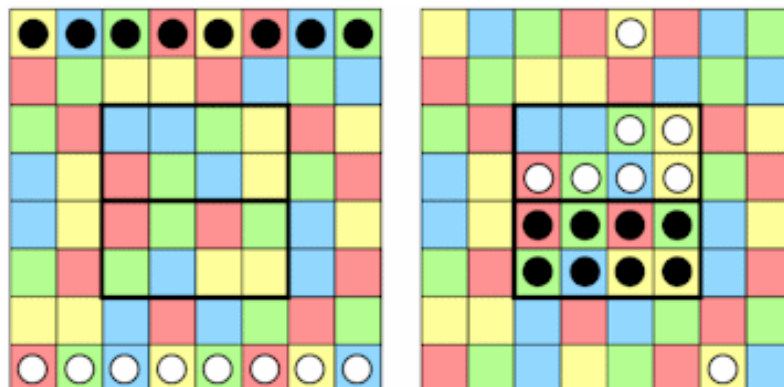
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Katarenga Sardines

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 course au but pour deux joueurs.



Sardines est adapté du jeu « Can the Sardines » de Fred Horn, publié en 2007 dans le magazine Knuckelbones.

## Préparation

Noir et Blanc placent les pions comme illustré en haut à gauche. Les règles normales de déplacement de Katarenga s'appliquent.

## But du jeu

Amener toutes vos sardines (pions) dans la moitié la plus éloignée de la boîte de sardines formée par les 16 carrés centraux, comme Noir l'a fait dans l'illustration en haut à droite.

## Déroulement

Il n'y a pas de capture mais il y a expulsion : si vous atterrissez sur une sardine adverse occupant une case dans votre moitié de boîte, vous la remplacez immédiatement sur n'importe laquelle de ses cases de départ (à votre choix).

## Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsque l'un de vous a mis en conserve sa huitième et dernière sardine. Le vainqueur marque 1 point pour chaque sardine adverse hors de la boîte de conserve.

## 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.

Un pion ne peut pas passer au-dessus d'une case occupée par un autre pion. S'il atterrit sur un pion adverse dans sa moitié de la boîte de sardines, il l'expulse vers une de ses cases de départ.