

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 Troika

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.

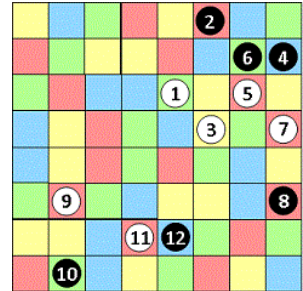
Un jeu d'alignement pour deux joueurs.

Préparation

La tablier est vide au départ. Troika est un jeu de placement, sans déplacement ni capture.

But du jeu

Être le premier à former une troïka, c'est-à-dire une ligne de trois pions de votre couleur alignés, qu'ils soient horizontaux, verticaux ou en diagonale. Ils n'ont pas besoin d'être adjacents, mais peuvent être distants de n'importe quelle distance et former une ligne de n'importe quel angle par rapport au tablier. Par exemple, l'illustration à droite montre une victoire des noirs avec la ligne 8-12-10.



Déroulement

Vous placez chacun à votre tour un pion de votre couleur sur le plateau. Le premier pion peut être placé n'importe où, et chaque pion suivant doit être placé en prise par rapport au pion précédent.

Vous gagnez la partie en formant une ligne de trois, comme décrit ci-dessus.

Vous ne pouvez pas immobiliser votre adversaire, et devez donc reprendre tout placement qui ne permettrait aucune réponse légale. Si aucun de vous n'a fait une ligne de trois lorsque les 16 pions sont placés, la partie est nulle.

Alternativement, le jeu continue avec chacun de vous enlevant à tour de rôle un de vos pions de sa position actuelle et en le plaçant sur une case en prise du dernier pion joué comme d'habitude.

Continuez jusqu'à ce que l'un de vous gagne ou que vous mouriez tous les deux d'ennui.

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