

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



KENDO

Le jeu favori des Samouraï s

Jeu Ravensburger N° 01 262 6
Auteur : **K. Budden** / Seven Towns Ltd.
Illustrations : **Tilman Michalski**
Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans.

Contenu

1 plateau de jeu, 32 pions (8 par couleur), 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

Qui parviendra le premier à atteindre le palais avec son Prince pour devenir le nouvel Empereur ? Pour y arriver, il faut habilement protéger son Prince des attaques adverses, et ne pas avoir peur pour cela d'attaquer les troupes adverses.

PREPARATION

Le plateau est composé de 3 morceaux, qu'il faut assembler.
Chacun reçoit les 8 pièces d'une couleur :

1 Prince,



3 Samouraï s

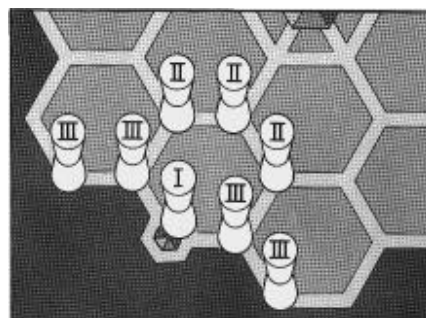


4 soldats



Chaque prince est placé sur sa case de départ initiale, identifiée par sa couleur. La figure 1 indique comment placer les Samouraïs et les soldats.*

Figure 1 - position de départ :



MARCHE DES PIÈCES

Les pièces se déplacent différemment selon leur valeur.



Le Prince a comme valeur 1.
Il se déplace d'une case (voir figure 2).



Le Samouraï a une valeur de 2.
Il se déplace donc toujours de 2 cases (voir figure 3).



Le soldat a une valeur de 3.
Il doit donc se déplacer de 3 cases (voir figure 4).

Toutes les pièces peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris en arrière. Chaque intersection du plateau est considérée comme une case. Lors d'un déplacement, une pièce ne peut pas faire demi-tour.

Une pièce ne peut pas sauter une autre pièce, qu'elle soit amie ou ennemie.

Seuls le Prince peut entrer dans le palais. Les Samouraï s et les soldats ne peuvent pas y entrer ni même le traverser.

Figure 2 - déplacement du Prince :

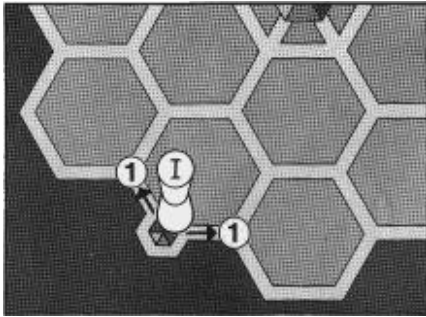


Figure 3 - déplacement du Samouraï :

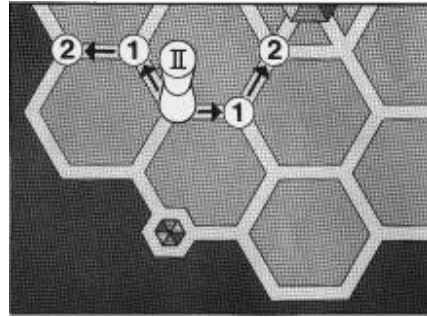
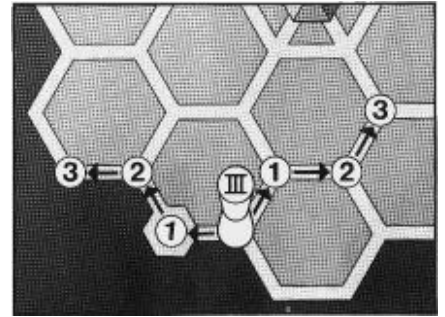


Figure 4 - déplacement du soldat :



LA PARTIE COMMENCE

Le plus jeune joueur commence. Il déplace une pièce de son choix du nombre de cases correspondant à cette pièce (par exemple, s'il déplace un Samouraï, de 2 cases). Après quoi les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur est obligé de jouer, donc de déplacer une pièce.

Chaque joueur essaie d'amener le premier son Prince dans le palais. Pour atteindre ce but, les autres pièces sont chargées de protéger le Prince des attaques adverses.

ATTAQUER

Lors du premier tour, un joueur n'est pas autorisé à attaquer une pièce adverse. Mais dès le deuxième tour, chaque joueur est libre d'attaquer ou non les pièces adverses. Pour attaquer une pièce adverse, il faut déplacer la pièce qui attaque de telle sorte qu'elle termine exactement sur la pièce attaquée. Toutes les pièces peuvent attaquer et être attaquées par n'importe quelle pièce adverse. Une pièce qui a été attaquée est retirée du plateau.

Si c'est le Prince qui a été battu, le joueur qui le contrôlait est éliminé. Ses pièces restent cependant sur le plateau. Elles peuvent être attaquées et retirées du jeu comme n'importe quelle autre pièce.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur dont le Prince atteint le palais au milieu du plateau en premier, gagne la partie et est proclamé Empereur.

TRUCS ET ASTUCES

DISPOSITION DE DEPART

KENDO peut se jouer à deux, trois ou quatre. Selon le nombre de joueurs, le jeu est totalement différent.

Lorsqu'on joue à deux, on peut choisir entre trois dispositions de départ : en face, cote à cote ou tout prêt l'un de l'autre.

Ces trois dispositions donnent des déroulements de partie tout à fait différents.

VICTOIRE AUX POINTS

Si les joueurs souhaitent faire plusieurs manches, on peut mettre en place un système de points de victoire : chacun marque les points des pièces qu'il a encore vivantes à la fin de la manche (Le Prince = 1 point, 1 Samouraï = 2 points, un soldat = 3 points). Le gagnant de la manche marque en plus 5 points. Celui qui a le plus de points après un nombre déterminé de parties gagne le tournoi (et devient Empereur ?).

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de succès dans ce jeu d'esprit difficile.

JEU A TROIS

Note du traducteur : A trois joueurs, il est conseillé de positionner les camps en triangle, sans tenir compte de l'absence de cases de départ pour les Princes suggérant une telle disposition.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg