

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

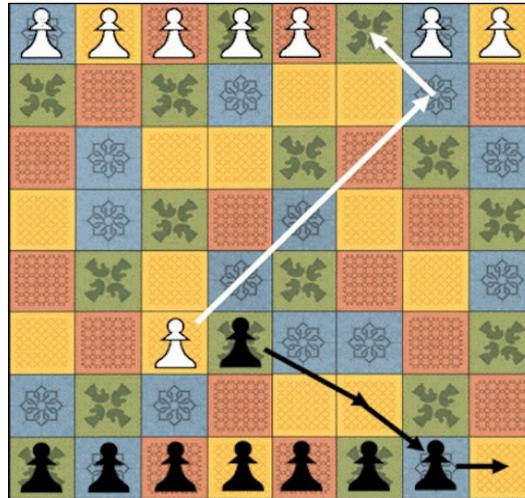
escaleajeux@gmail.com



Katarenga Colorado

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.

Colorado, le jeu original pour lequel le tablier de Katarenga a été conçu, est un croisement entre un jeu de course et un jeu de guerre.



But du jeu

Être le premier à faire passer tous vos pions d'un bout à l'autre du tablier, de votre propre ligne de base à celle de votre adversaire (votre destination). « Tous vos pions » ne signifie pas nécessairement tous les huit mais seulement tous ceux qui restent, si certains ont été capturés. Vous pouvez donc gagner en ramenant un seul pion à la maison si vos sept autres ont été capturés. Alternativement, vous pouvez gagner en capturant les huit pions ennemis.

Préparation

Les huit pions de chaque joueur sont placés sur leur ligne de départ.

Déroulement

Les règles normales de Katarenga s'appliquent, y compris l'interdiction de capturer lors de votre premier mouvement.

Lorsque vous amenez un pion dans la ligne de base opposée, votre adversaire peut, si possible, utiliser son prochain coup pour le capturer. S'il n'est pas capturé immédiatement, il devient invulnérable tant qu'il reste sur la même case d'arrivée. Il peut être déplacé à nouveau, que ce soit ou non sur une autre case d'arrivée, mais chaque fois qu'il atterrit sur une case d'arrivée, il redevient vulnérable à la capture pendant le seul prochain déplacement.

Le jeu se termine dès qu'un joueur gagne soit en ramenant son dernier pion sur la ligne d'arrivée, soit en capturant le dernier pion ennemi restant, ou (exceptionnellement) lorsque son dernier pion non encore arrivé est capturé, si au moins un des autres pions est déjà arrivé.

Compétition

Après la première partie, faites pivoter le tablier de 180 degrés et jouez à partir des lignes de base opposées, le joueur qui s'est déplacé en deuxième dans la première partie joue en premier dans la deuxième. Vous pouvez aussi faire une double partie en quatre manche en faisant pivoter le tablier de 90 degrés et en commençant chacun par à votre tour par le même côté.

Stratégie

Colorado a la particularité d'avoir deux objectifs contradictoires. Si vous tentez de gagner en capturant tous les pions ennemis et que votre adversaire parvient à obtenir au moins un pion à l'arrivée, alors non seulement il sera sauvé de l'anéantissement, mais il sera également plus facile de ramener ses pions restants à la maison, car moins il en reste sur le plateau, plus il y a de cases de référence vides pour les manœuvrer.

Inversement, une fois que vous avez un pion à l'arrivée, vous voudrez encourager votre adversaire à en capturer autant que possible pour faciliter le transfert des quelques pions restants du côté opposé. Ainsi, il peut ou non être intéressant de réaliser plusieurs captures, en fonction de la situation et de la confiance que vous avez de gagner.

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.

Il ne peut pas passer ou atterrir sur un autre pion sauf pour capturer l'un des adversaires, lorsque la règle autorise la capture.