



## Règles du jeu



# Règles du jeu

Khet est un jeu amusant et facile à apprendre parce que toutes les pièces se déplacent de la même manière. Le but du jeu est d'éclairer le pharaon adverse en utilisant le faisceau laser incrustés dans le bord remontant du plateau, sur les pièces comprenant un ou des miroirs. Vous apprendrez à jouer en quelques minutes.

14 Pièces

Pharaon



Djed  
Les Djeds ont un miroir en diagonale et sont donc indestructibles



Obélisque  
Les obélisques ne disposent pas de miroirs et sont principalement des protections des pharaons. Un obélisque éclairé sera automatiquement détruit

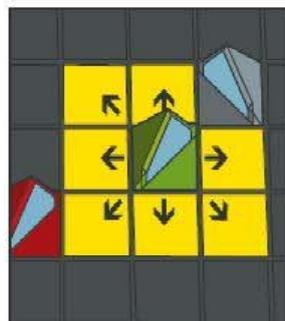


Pyramide  
Les pyramides ont deux faces sensibles au laser, et un miroir en diagonale pour réfléchir le laser

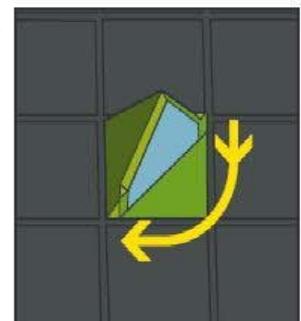
**1** Dans la boîte, les pièces sont placées suivant une des configurations de départ suggérées. Lorsque vous serez familiarisé avec le jeu, vous et votre adversaire pourrez inventer vos propres configurations de départ afin de créer de nouvelles possibilités et de nouveaux défis.

**2** Les joueurs jouent à tour de rôle. A leur tour de jeu, les joueurs déplacent seulement leurs propres pièces. Le pion argent se déplace toujours en premier. Toutes les pièces, y compris les pharaons, peuvent être déplacées.

**3** Lors d'un tour, vous pouvez faire avancer une pièce d'une case dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale OU déplacer une pièce d'un quart de tour (90 degrés) sans l'avancer. On ne peut pas, lors du même tour, avancer une pièce et la faire tourner ou la tourner de plus d'un quart de tour.



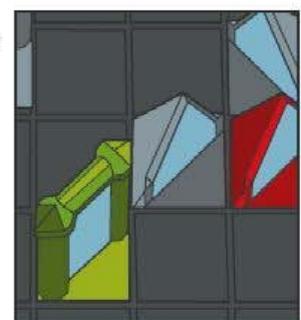
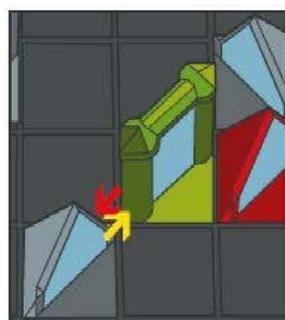
OU



**4** Tous les pions peuvent être avancés d'une case dans n'importe quel sens à l'exception du fait qu'aucune pièce rouge ne peut aller dans la rangée argent et qu'aucune pièce argent ne peut aller dans la rangée rouge. Le reste du jeu est ouvert à tous les mouvements.

**5** Excepté pour la pièce Djed, aucune autre pièce ne peut se déplacer dans une case déjà occupée.

**6** La pièce Djed peut se déplacer sur une case occupée par une pyramide ou un obélisque d'une autre couleur. La pyramide ou l'obélisque vont alors se positionner sur la case où se trouvait la pièce Djed. En d'autres termes, la pièce Djed peut intervertir sa place avec une pyramide ou un obélisque adjacent, mais pas avec un pharaon ou une autre pièce Djed. Aucune pièce n'effectue de rotation.



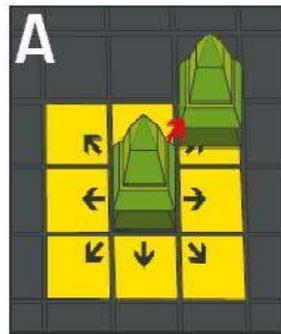
Les obélisques ont le pouvoir de s'empiler par deux ou de se désempiler par le haut. Dans la configuration d'empilement, le joueur peut :

- soit déplacer les obélisques empilés comme une unité, d'une case (comme illustré dans l'exemple A) dans n'importe quelle direction.

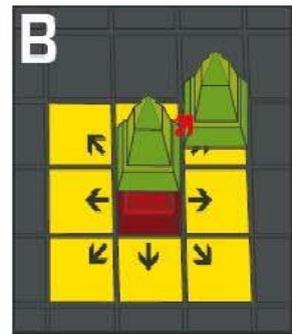
**7**

OU

- Désempiler l'obélisque placé dessus et le déplacer d'une case dans n'importe quelle direction tout en laissant l'obélisque inférieur à sa place (comme le montre dans l'exemple B). Si un obélisque empilé est touché, seul l'obélisque supérieur est retiré du jeu, l'obélisque inférieur ne bouge pas de sa position sur le plateau. Vous ne pouvez empiler qu'une fois lors d'une partie de jeu et il n'est pas possible d'avoir un empilement de trois ou quatre obélisques. Seuls les obélisques de la même couleur peuvent être empilés.

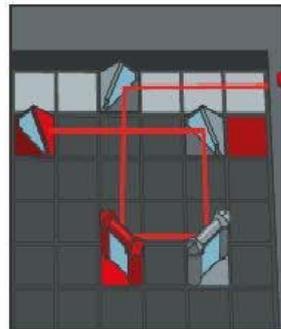


OU



**8**

Lorsqu'un joueur a déplacé une pièce, il appuie sur son bouton laser et envoie le faisceau situé sur le bord du plateau de jeu. Une fois que le joueur retire sa main de la pièce, il n'est plus possible de revenir en arrière et le laser doit être activé. Les joueurs ne peuvent pas tester la destination du faisceau du laser avant de terminer complètement leurs déplacements ! (Lorsque le faisceau laser rencontre l'un des miroirs, il va toujours s'orienter de 90 degrés, comme le montrent les illustrations).

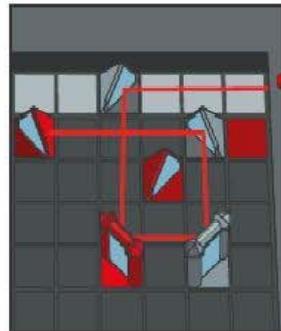


Le faisceau parcourt toujours les rangées et les colonnes aussi longtemps que les pièces sont correctement positionnées sur leurs cases, il ne pourra jamais se réfléchir avec des angles bizarres.

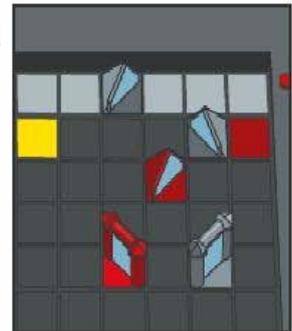
**9**

Lorsque le joueur envoie le faisceau laser vers le plateau de jeu, celui-ci peut rencontrer le bord du plateau ou rencontrer une surface non réfléchissante de l'une des pièces.

S'il rencontre un pharaon, le joueur dont le pharaon est illuminé perd la partie. Si le laser frappe la surface non réfléchissante d'un pion autre que le pharaon, même si elle appartient au joueur qui a déclenché le laser, cette pièce est retirée du jeu et le joueur suivant effectue un mouvement. Le laser n'est pas déclenché à répétition lors d'un même tour. Si le laser ne frappe aucun pion, le tour est fini. Si un des pharaons est illuminé après qu'un joueur ait déclenché le laser à la fin d'un tour, cela signifie que la partie est terminée et le joueur dont le pharaon n'a pas été touché remporte la partie. Cette règle s'applique même si un joueur frappe son propre pharaon par accident ou intentionnellement.

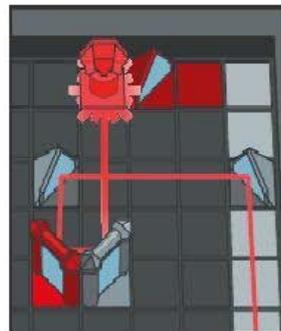


→



**10**

Le jeu se termine lorsque le faisceau touche un pharaon. Le gagnant est le joueur dont le pharaon n'a pas été touché. Un joueur qui touche son propre pharaon n'a pas de la chance.



**11**

Si la même disposition de plateau se présente pour la troisième fois dans la même partie, c'est-à-dire, les mêmes pièces de la même couleur occupent les mêmes cases avec les mêmes orientations, le joueur exécutant le prochain déplacement de pièces peut demander la nullité de la partie.

# CONFIGURATION DE DEPART

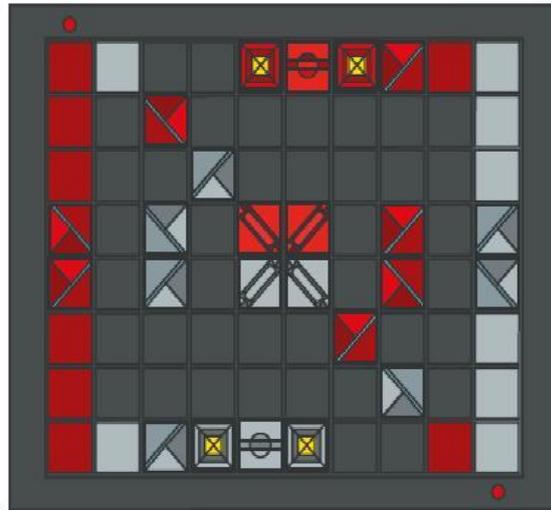


Contrairement aux échecs ou aux dames, la configuration initiale de Khet commence avec des pièces réparties sur le plateau. Différentes configurations de départ donneront des parties intéressantes et agréables. Les trois configurations proposées ont été testées à plusieurs reprises. Elles offrent beaucoup de possibilités pour d'habiles manœuvres stratégiques (et elles ne sont pas aussi complexes qu'en apparence). Nous vous recommandons de commencer par la configuration CLASSIQUE. Puis, à mesure que vous deviendrez plus expérimenté, essayez IMHOTEP pour de nouvelles possibilités stratégiques.

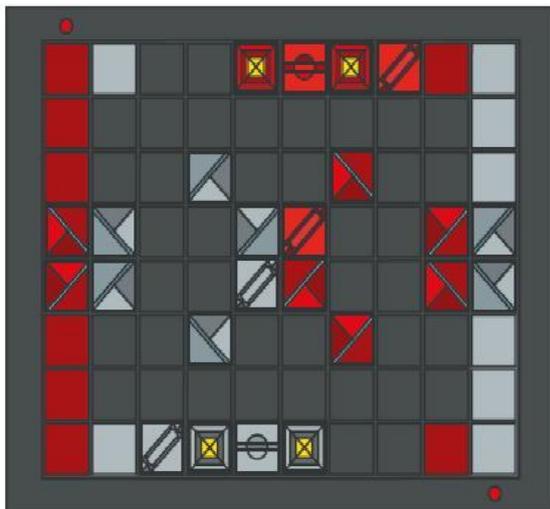
À mesure que vous vous améliorez, vous pouvez faire preuve de création en mettant sur pied de nouvelles configurations de départ !

Une nouvelle pièce est aussi disponible en tant qu'extension. Elle permet de diviser le laser en deux faisceaux différents. Celle-ci est disponible sur le site Internet [www.khet.com](http://www.khet.com) et dans certains magasins. Cette extension augmente le défi et l'excitation du fait de la multitude de faisceaux traversant le plateau de jeu.

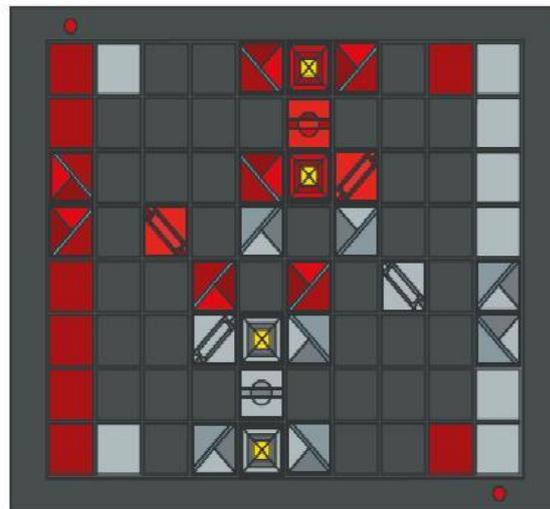
**CLASSIQUE** : Utilisez cette configuration si vous jouez à Khet pour la première fois.



**IMHOTEP** : Une variante de la configuration CLASSIQUE qui ouvre de nouvelles possibilités de défense.



**DYNASTIE** : Une configuration qui équilibre rapidement l'attaque et la défense.



Pharaon



Pyramide



Djed



Obélisque



Obélisques empilés  
(2 obélisques placés, l'un sur l'autre).

Traducteur : Vin

Innovation Toys, LLC  
New Orleans, LA 70131  
[www.khet.com](http://www.khet.com)

Logo, Packaging and Web Site Design  
oktoberproject  
[www.oktoberproject.com](http://www.oktoberproject.com)

Keep Packaging as it contains important information  
Copyright © 2005-06 All Rights Reserved.

