

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

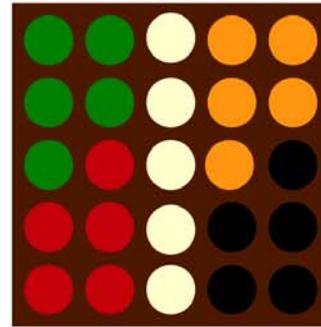


' KENGI '

1 AU DEPART, ON S'INSTALLE comme suit:

Joueur Nord

5	vert	vert	blanc	orange	orange
4	vert	vert	blanc	orange	orange
3	vert	rouge	blanc	orange	noir
2	rouge	rouge	blanc	noir	noir
1	rouge	rouge	blanc	noir	noir
	a	b	c	d	e



Joueur Sud (joue le 1er coup)

2 GAGNERA le premier à terminer une tour de 5 couleurs (on peut continuer une tour commencée par l'adversaire).

3 N'EST JOUABLE, dans chacune des "travées" (a, b, c, d ou e) que LE PION LE PLUS PROCHE DU JOUEUR (= pour Sud, en début de partie, a1, b1, c1, d1, ou e1; une fois b1 joué, b2 deviendra jouable au coup suivant, et ainsi de suite).

4 CHAQUE COUP CONSISTE à empiler ce pion, PAR SAUT DIRECT, sur tout autre pion de son choix, ou sur une tour commencée, à condition que la tour obtenue ne comporte pas deux fois la même couleur.

Exemple : Sud joue c1-e4; Nord pourrait répondre b5-e4, mais pas c5-e4 ni d5-e4, car la même couleur y apparaîtrait 2 fois; pour la suite des exemples, nous supposons que Nord répond e5-a5, et que Sud enchaîne par c2-a1.

5 SI UN PION JOUABLE EST DEJA AU SOMMET D'UNE TOUR, on joue soit le pion seul soit toute la tour .

Exemple: les pions jouables par Nord sont maintenant a5, b5, c5, d5 ou e4; s'il choisit e4, il peut bouger ou le pion du dessus ou les 2 en même temps; nous supposons qu'il retient cette dernière solution et joue E4-e3 (la majuscule indique que toute la tour bouge).

6 ON NE PEUT ALIMENTER UNE CASE VIDE qu'avec un pion prélevé sur le sommet d'une tour.

Exemple: Si Sud veut empêcher Nord de jouer la tour E3 au coup suivant, la solution sera a1-e4 (la minuscule indique cette fois que seul le pion-sommet de la tour A1 a bougé).

7 ON DOIT ATTENDRE UN COUP avant de rebouger un pion ou une tour que l'adversaire vient de déplacer, - mais on peut, sans attendre, continuer à empiler dessus.

Exemple : Nord ne peut pas rebouger immédiatement e4, que Sud vient de lui fournir, mais peut jouer A5-e4.

*

Nous quittons maintenant ce début de partie pour envisager, au verso, et sous forme de mini-problèmes, quelques situations-types.

... / ...

(B = blanc, N = noir, O = orange, R = rouge, V = vert.

- = case vide.

Les tours sont notées en commençant par le pion de base et en terminant par le pion du sommet.

Les problèmes sont à résoudre par le joueur Sud.)

-	VB	-	O	-	PROBLEME 1: Nord
VO	V	B	O	-	menace de gagner par E3-b4 ou
V	R	B	OV	NBOR	E3-a3; quel coup peut l'en
R	RN	B	N	NR	empêcher ?
-	-	-	-	N	
V	V	B	-	-	
V	VO	B	O	O	PROBLEME 2:
V	R	B	O	NO	Sud joue et gagne
R	R	B	N	N	en 2 coups.
RN	-	B	NR	-	
V	VBO	-	-	O	PROBLEME 3: Nord
V	V	B	O	O	menace de gagner par B5-B2;
V	R	B	O	N	comment Sud peut-il, non
R	RN	B	N	N	seulement l'en empêcher,
R	R	BN	-	-	mais gagner en deux coups ?
-	-	BOV	O	-	
-	V	B	O	-	PROBLEME 4:
-	RVOB	B	O	NR	Sud joue et gagne
-	R	B	N	N	en 2 coups.
-	R	-	NRV	NV	

SOLUTION 1

Sud joue le pion-sommet b2 en e4 (voir au recto règle 6) : Nord ne peut plus jouer la tour E3 (voir règle 3).

SOLUTION 2

En jouant c1-B4, Sud se met en situation de terminer cette tour au coup suivant par A1 ou D1: Nord pourra neutraliser soit A1 soit D1 en y ajoutant un pion vert, blanc ou orange, mais il ne pourra empêcher l'une de ces deux tours d'être complémentaire de B4.

SOLUTION 3

Sud joue a1-B5 ou b1-B5: dans l'immédiat, Nord ne peut rien bouger de cette tour (voir règle 7), et au coup suivant Sud pourra la terminer soit par d2 soit par e2.
Variante: d2 ou e2-B5, puis a1 ou b1.

SOLUTION 4

Sud joue la tour D1 en d3, créant l'imparable double menace "d2-B3 ou c2-D3".

*

LES JOUEURS CONFIRMES pourront varier à l'infini les dispositions de départ, par tirage des pions "en aveugle" d'un sac et en en garnissant systématiquement le plateau. Le joueur qui choisit son camp (Nord ou Sud) laisse en compensation son adversaire jouer le premier coup.

Auteur Claude LEROY

Design Roland VANTUSSO.

Editions "Fi Du Dé" 7, route de Zoufftgen

L 3598 Dudelange LUXEMBOURG