

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



KALA

Jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 10 ans

Par Steffen Mühlhäuser et Daniel Krieg

Matériel

16 coupelles neutres (« champ »)

2 coupelles différenciées

56 haricots dans leur boîte

Idée générale du jeu

Les joueurs sèment des haricots dans un champ de 16 coupelles qu'ils remplissent ainsi petit à petit. Le but est de procéder habilement pour récolter le plus souvent possible des coupelles pleines, tout en empêchant son adversaire d'en récolter lui aussi.

Préparation du jeu

Les 16 coupelles du champ sont disposées entre les joueurs comme sur l'illustration ci-contre. Chaque joueur choisit sa coupelle (noire ou blanche) et la place sur une coupelle du champ dans un coin diagonalement opposé à celle de l'adversaire. Chaque joueur forme sa réserve avec 28 haricots. La boîte à haricots est placée entre les joueurs et constitue le grenier. Le premier joueur est tiré au sort.



Constitution du plateau

DÉROULEMENT DU JEU

Semaines

Le premier joueur prélève 4 haricots de sa réserve et les « sème » un par un dans quatre coupelles du champ, horizontalement ou verticalement.

Le premier haricot est toujours placé dans **sa propre** coupelle, les suivants dans les coupelles adjacentes. Un seul angle à 90 ° est autorisé par coup.

Après avoir semé ses haricots, le joueur pose sa coupelle sur celle du champ où il a déposé son quatrième et dernier haricot, recouvrant ainsi les haricots de cette coupelle. C'est au tour de l'autre joueur : il sème également 4 haricots et déplace ensuite sa coupelle, etc.



Le joueur ayant le bol noir sème 4 haricots...



... et le déplace.



Le joueur ayant le bol blanc sème 4 haricots...



... et le déplace.

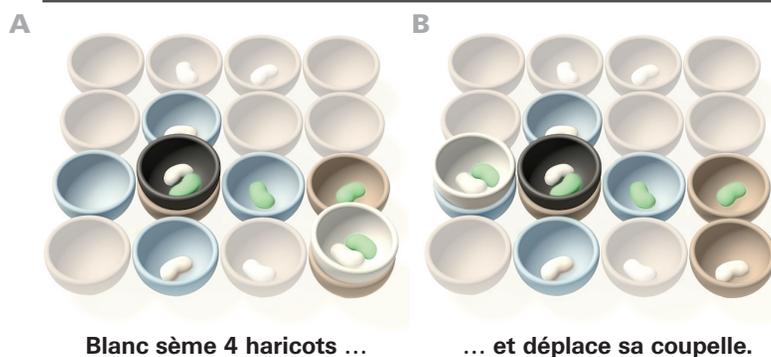
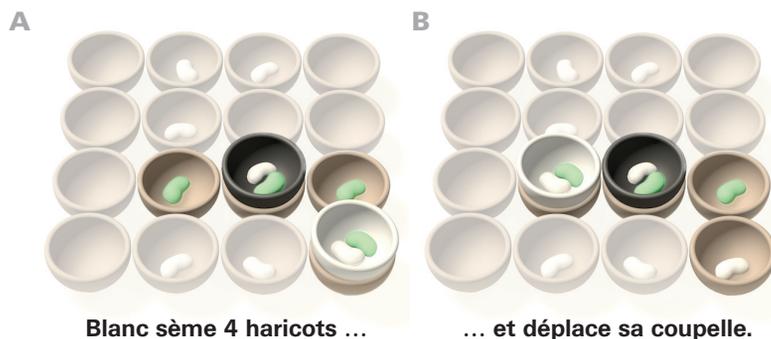
Coupelle adverse

Il est permis de déposer des haricots dans la coupelle de l'adversaire, chaque joueur peut ainsi semer en passant par la coupelle adverse.

(Dans la suite du texte, les 4 haricots semés par le joueur dont c'est le tour de jouer seront marqués en vert sur le schéma).

Il est cependant interdit de poser sa coupelle sur la coupelle adverse. Si un joueur sème son dernier haricot dans la coupelle de l'adversaire, il doit poser sa coupelle sur une coupelle voisine au choix, horizontalement ou verticalement. (Les quatre coupelles du champ sur lesquelles la coupelle blanche peut être posée sont marquées en bleu sur le schéma).

Il est permis à tout moment de regarder sous les deux coupelles blanche et noire.



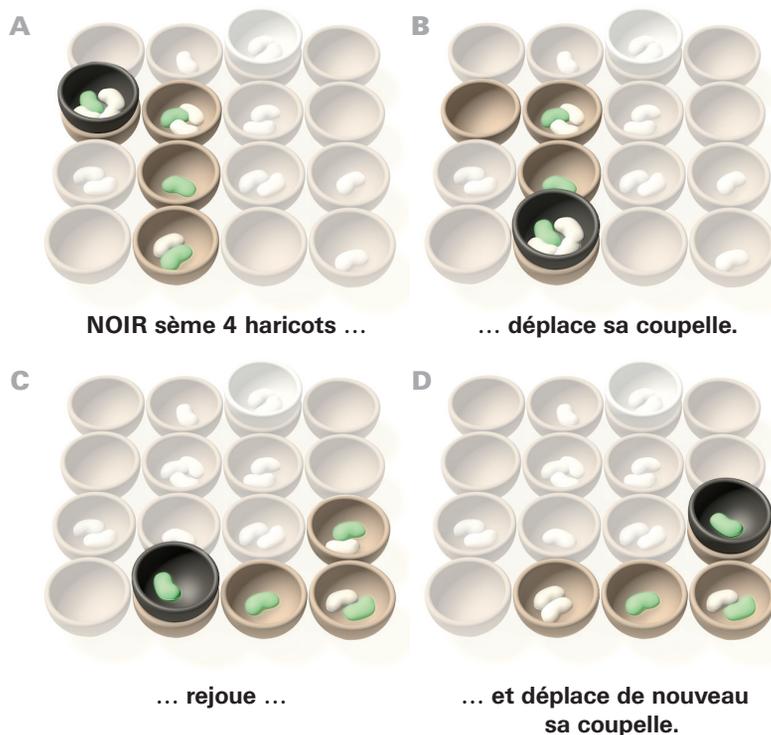
Coup supplémentaire

Comme chaque joueur dépose à chaque coup un haricot dans sa propre coupelle, celle-ci se remplit en permanence.

Lorsque la coupelle d'un joueur contient, après avoir été déplacée, au moins 4 haricots, ce joueur rejoue. Il recueille tous les haricots de sa coupelle et les resème aussi tôt, en commençant comme toujours par sa propre coupelle. Après avoir rejoué, le joueur déplace sa coupelle de nouveau.

Au cours d'un coup supplémentaire, il arrive que 5, ou, plus rarement, 6, haricots soient semés (obligatoire !). Là aussi, un seul angle à 90 ° est autorisé par coup. Si cette règle empêche le 6e haricot d'être semé, il revient à l'adversaire.

Dans ce cas, le 5e haricot est considéré comme le dernier semé.



Récolte

Récolte

Lorsqu'un joueur sème son dernier haricot dans une coupelle du champ qui en contient déjà au moins 3 (et donc au moins 4 après son passage), il peut vider cette coupelle. **Il dépose un haricot dans le grenier et ajoute les autres à sa réserve, ils constituent son gain.** (La coupelle récoltée est marquée en jaune sur le schéma).

ATTENTION :

Il est permis de **récolter la coupelle adverse**. Après avoir vidé la coupelle adverse, le premier joueur pose comme toujours sa coupelle sur une coupelle voisine.

Conseil : Il est recommandé de vider d'abord la coupelle à récolter et de poser ensuite sa coupelle par-dessus.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur ne peut plus jouer un coup du début à la fin parce que sa réserve contient moins de 4 haricots.

Dans ce cas, l'autre joueur a gagné la partie.

