

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



KANTO

Un défi à la chance

But du jeu: Batre votre adversaire en prenant tous ses pions, y compris son "Kanto" qui est son pion le plus fort (fig. 1).

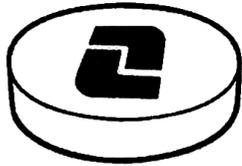


Fig. 1

Composition du jeu:

Un plateau de jeu

Une série de 20 pions rouges (numérotés de 1 à 19 + 1 Kanto).

Une série de 20 pions noirs (numérotés de 1 à 19 + 1 Kanto).

Règle du jeu:

Séparez les pions suivant leur couleur en faisant deux tas. Chaque joueur choisit une couleur, prend les pions de sa couleur, et les tourne tous face contre table. Puis il les mélange bien.

Il doit ensuite placer ses pions sur toutes les cases sur une moitié du jeu.

L'autre joueur remplira l'autre moitié avec ses pions. Remarque: il est interdit de regarder la face des pions lorsque vous posez ceux-ci sur le jeu. Ils ne doivent pas être retournés et il faut aussi faire très attention de ne pas les montrer à l'adversaire. Maintenant tournez le jeu de sorte que les pions mélangés et placés sur le jeu par votre adversaire deviennent vos pions alors que ceux placés par vous-même deviennent ses pions. Vous êtes maintenant prêts à jouer.

Le déplacement et la prise des pièces se font toujours horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale) (fig. 2).

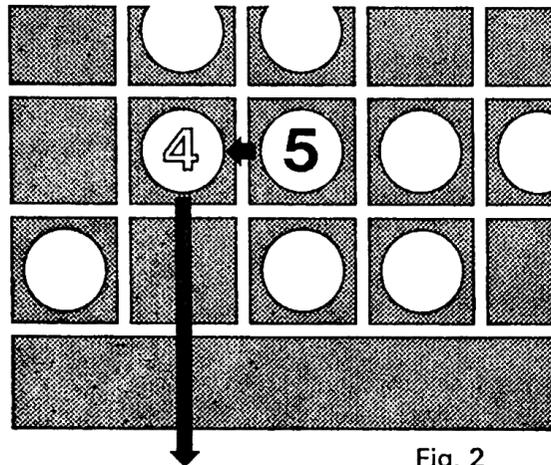


Fig. 2

Chaque joueur a le choix entre 4 possibilités de mouvement mais ne peut en utiliser qu'une à la fois:

- 1^{ère} Retourner une pièce (la sienne ou celle de son adversaire) sur sa case pour en connaître la valeur et la couleur: le coup est ainsi joué.
- 2^{ème} Eliminer un pion identifié de l'adversaire en le remplaçant par son pion si sa valeur est supérieure ou égale. Ce mouvement ne peut se faire que si le pion adverse se trouve dans une case voisine au sien.

3^{ème} Déplacer un de ses pions d'une case.

4^{ème} Déplacer n'importe quel pion non-identifié (chiffre contre plateau) de deux cases en ligne droite, à condition que ces cases soient libres. On ne peut pas passer par-dessus un autre pion. On peut ainsi approcher un pion adverse pour essayer de le prendre ou s'en éloigner pour ne pas être pris.

Bien entendu, chaque partie commence par la possibilité No. 1 tant que la possibilité No. 2 ne vous est pas offerte. La 3^{ème} possibilité apparaît lorsque quelques pièces ont été prises pour laisser des cases libres. La 4^{ème} possibilité offre un choix de manoeuvres tactiques.

Dès qu'on a posé le pion et ôté sa main le coup est joué.

Le Kanto peut prendre tous les pions de l'adversaire à l'exception du 1.

Le 19 peut prendre toutes les pièces sauf le Kanto.

Le 18 peut prendre toutes les pièces sauf le 19 et le Kanto.

Et ainsi de suite jusqu'au 1.

Le 1 ne peut prendre que le 1 et le Kanto de l'adversaire.

Bien que le 1 soit très vulnérable, vous pouvez néanmoins gagner si vous le perdez.

Important:

Un pion joué ne peut pas être remis sur sa case de départ au coup suivant.

En cours de partie, on ne doit pas regarder les pions éliminés du jeu.

On n'est pas obligé de prendre un pion adverse.