

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Katarenga Cornered (and Quartermaster)

Deux jeux de David Parlett, créés en 2017 et jouable avec le matériel de **Katarenga**.  
Traduction des règles par François Haffner pour les visiteurs de l'Escale à jeux.

Deux jeux de Nim pour deux joueurs.

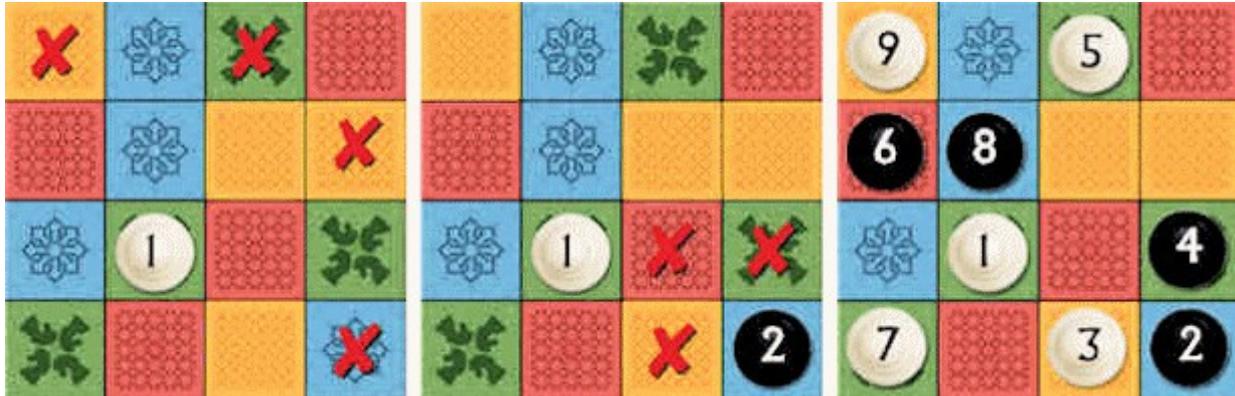


Figure 1

Figure 2

Figure 3

Ce petit jeu rapide se joue sur seulement un quart du tablier, qui commence à vide. Le premier pion peut être placé n'importe où, mais chaque pion suivant doit être placé sur une case en prise depuis la case précédente. Le dernier joueur capable de placer un pion gagne et marque 1 point pour chaque pion sur le plateau.

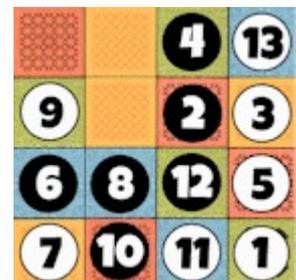
La figure 1 montre Blanc commençant sur une case verte (1), obligeant Noir à répondre sur l'une des carrés accessibles par un saut de cavalier (marquées X).

En figure 2, Noir choisit la case bleue (2), obligeant Blanc à répondre sur l'une des cases à une distance de un (marquées X).

La figure 3 montre les blancs gagnant avec le pion numéro 9, marquant 9 points. Mais Noir aurait dû jouer son pion 8 sur la case rouge entre (1) et (4) : avec ce jeu correct, il gagnerait 15 points, à moins que Blanc ne prévoise sa défaite et abandonne pour minimiser ses pertes.

Le premier joueur a tendance à gagner plus souvent, mais le deuxième, s'il gagne, fait de plus forts scores. Jouez jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 15 points, ce qui prendra généralement deux ou trois parties (ou plus, si vous avez tendance à abandonner tôt).

*Le premier joueur doit toujours gagner s'il choisit la bonne case de départ. Le Dr Ariel Arbiser, de l'Universidad Nacional de San Martín (Buenos Aires) m'a envoyé quelques exemples d'ouvertures gagnantes. En voici une (à droite) : Blanc commence sur la case verte d1, auquel Noir répond par la case rouge c3, car la case bleue b2 amène à une défaite immédiate avec la case jaune a1.. La modification de l'un des mouvements noirs montrés ici produit une victoire pour les blancs en moins de mouvements. Le coup 13 aurait tout aussi bien pu être joué sur la case jaune b4.*



## Katarenga Quartermaster

Dans cette variante, les 16 cases de jeu ne sont pas nécessairement celles d'un des quarts de tablier. Au lieu de cela, le premier pion peut être placé n'importe où sur le tablier 8×8 complet, et la zone de jeu de 4×4 cases sera définie par les deux pions placés les plus éloignés l'un de l'autre.

## But du jeu

Rassembler tous vos pions dans un groupe connecté, chacun étant orthogonalement adjacent à au moins un de ses compagnons. Le schéma (figure 2) montre la fin d'une partie gagnée par les noirs. Les blancs auraient besoin de deux mouvements, via A et B, pour se connecter correctement.

## 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.

Dans les jeux présentés ici, les pions ne se déplacent pas mais les règles de déplacement sont utilisées pour déterminer les cases autorisées.