

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

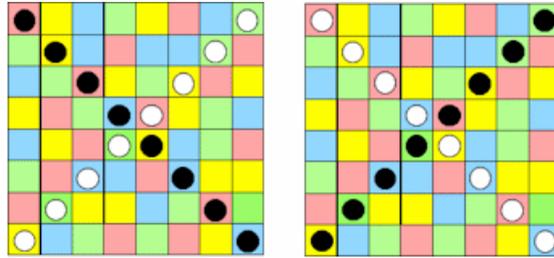
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Katarenga North West Passage

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

Un jeu de course au but pour deux joueurs.



Au cas où le Passage du Nord-Ouest ne signifierait rien pour vous, n'hésitez pas à lire ce qu'en dit Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Passage\\_du\\_Nord-Ouest](https://fr.wikipedia.org/wiki/Passage_du_Nord-Ouest)

## Préparation

L'un des joueurs place ses huit pions sur la longue diagonale allant du nord-ouest au sud-est comme dans le schéma en haut à gauche. L'autre joueur place ses pions sur l'autre diagonale allant du nord-est au sud-ouest.

## But du jeu

Amener tous vos pions sur la diagonale initialement occupée par votre adversaire, comme dans le diagramme en haut à droite.

## Déroulement

Les règles normales de déplacement s'appliquent. Si une case de votre diagonale d'objectif où vous pouvez atterrir est bloquée par un pion adverse, vous pouvez atterrir dessus. Votre adversaire doit alors obligatoirement déplacer ce pion, et cela compte comme son prochain tour.

## Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a rempli la diagonale opposée, à moins que ce joueur ne soit celui qui s'est déplacé en premier, auquel cas l'autre peut faire un autre mouvement. Si les deux réussissent, la partie est nulle, sinon le vainqueur marque 1 point pour chaque pion adverse ailleurs que dans sa diagonale cible.

## 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.

Un pion ne peut pas passer au-dessus d'une case occupée par un autre pion. S'il atterrit sur un pion adverse sur sa diagonale d'objectif, il l'oblige à se déplacer immédiatement.