

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 (Saône-et-Loire), 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



BARAN

OU
Le roi se promène

Contenu

- 14 soldats rouges
- 1 roi rouge
- 14 soldats noirs
- 1 roi noir
- 1 tablier de jeu

But du jeu

Chaque joueur essaye d'être le premier à occuper le trône de l'adversaire avec son propre roi (à l'autre bout du tablier).

Mise en place

Le tablier de jeu est placé entre les joueurs de sorte qu'ils soient chacun l'un en face de l'autre, devant une des extrémités du tablier.

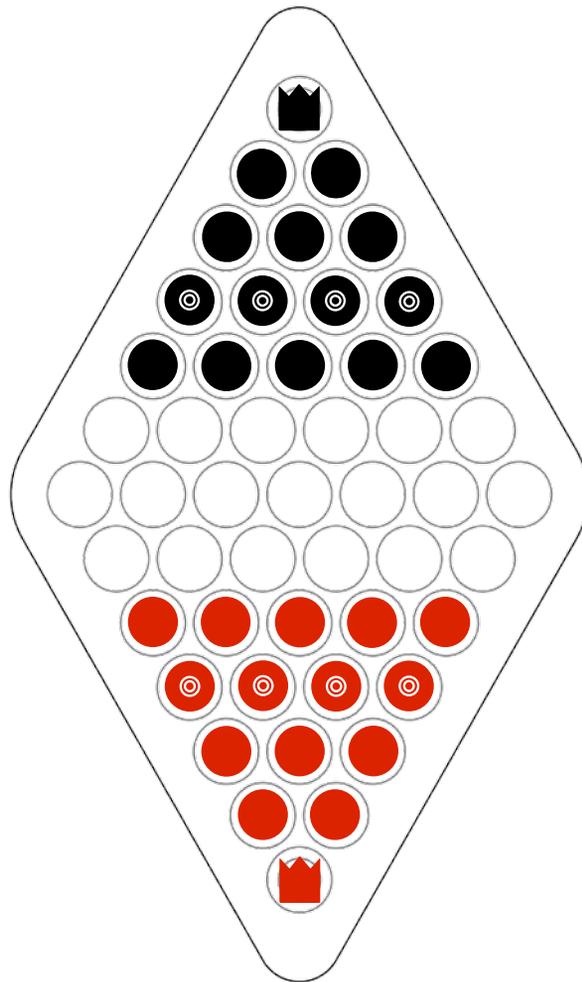
Les joueurs choisissent leur couleur et reçoivent respectivement dix soldats, quatre soldats rapides (avec le marquage circulaire) et un seul roi.

Les deux rois sont placés sur les cases marquées d'un trône.

Leurs guerriers occupent respectivement les quatre rangées suivantes du tablier.

Les trois rangées au centre du tablier ne sont pas occupées au début de la partie.

Le premier joueur est choisi au hasard.



Déroulement du jeu

Les joueurs déplacent à tour de rôle un soldat ou le roi.

Déplacement d'un soldat

Les soldats peuvent se déplacer en avant, de côté ou en arrière.

Ils ont deux possibilités :

1. Déplacement
Le soldat se déplace vers une case adjacente vide.
2. Saut
Le soldat peut sauter par-dessus une pièce adjacente vers la case située derrière. Il est possible de sauter une pièce de son camp ou adverse.

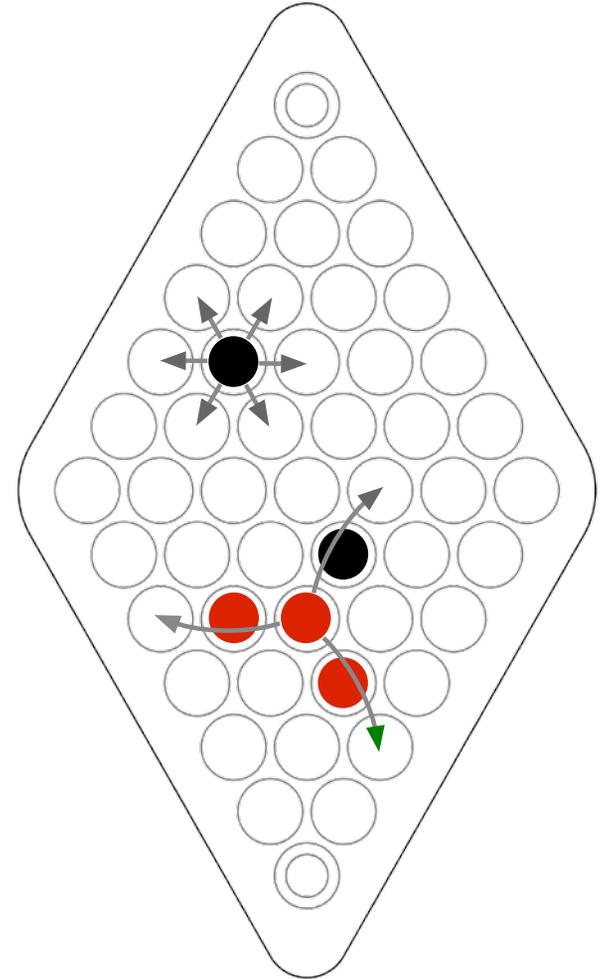
Sauts en chaîne

Les joueurs peuvent enchaîner des sauts avec leurs soldats, mais ce n'est pas une obligation.

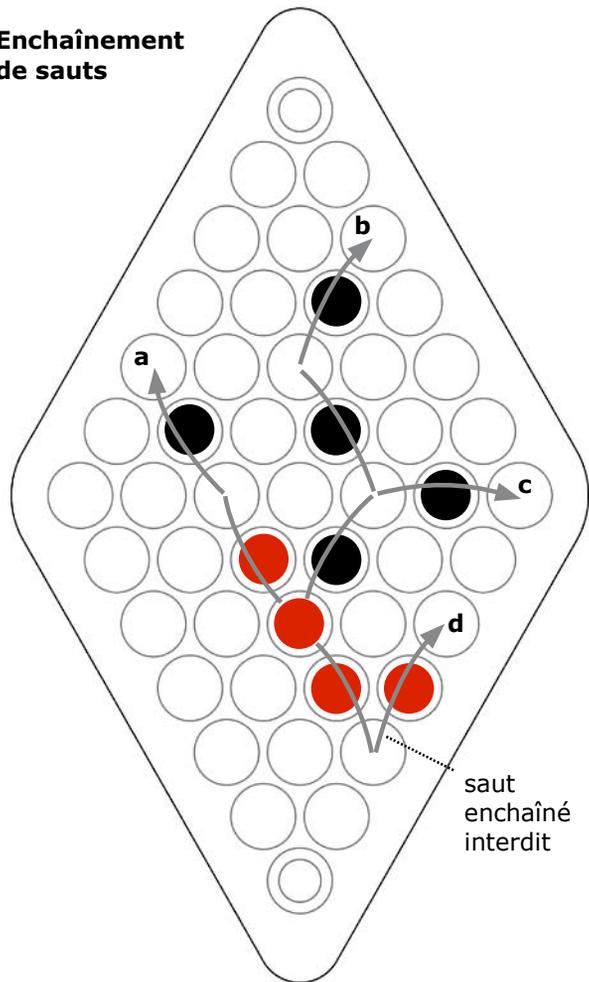
Quand un guerrier effectue un enchaînement de sauts, il saute par-dessus plusieurs pions en un seul tour. Cela n'est possible que s'il y a une case vide entre les pièces par-dessus lesquelles il saute (**a**).

Lors d'un enchaînement de sauts, le soldat peut changer de direction selon un angle obtus (**b**, **c**).

Il n'a pas le droit de changer de direction selon un angle aigu (**d**).



Enchaînement de sauts



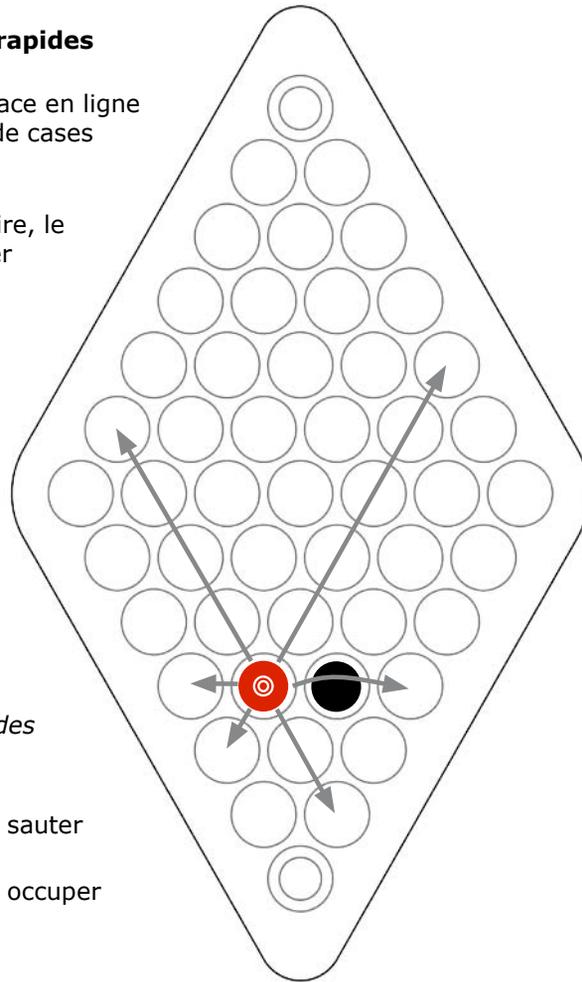
Déplacement des soldats rapides

1. Déplacement
Le soldat rapide se déplace en ligne droite à travers autant de cases vides qu'il le souhaite.
2. Saut
Comme le soldat ordinaire, le soldat rapide peut sauter par-dessus une pièce adjacente vers la case située derrière. Ils peuvent aussi enchaîner des sauts.

Les règles qui suivent sont valables pour les soldats ordinaires et les soldats rapides

Restrictions

- Les soldats **ne peuvent pas** sauter au-dessus des rois.
- Les soldats **ne peuvent pas** occuper les trônes.



Capturer des soldats adverses

Les soldats adverses qui sont sautés dans un mouvement vers l'avant sont considérés comme capturés et retirés du tablier.

- Lors d'un saut en chaîne, plusieurs soldats adverses peuvent être capturés en un seul tour (a).
- Vous **ne pouvez pas** capturer les soldats adverses quand vous sautez en arrière ou de côté (b, c).
- Vous pouvez sauter en chaîne des soldats adverses *en même temps* que vos propres soldats. Mais lorsque vous effectuez un tel saut enchaîné « mixte », vous **ne pouvez pas** capturer de soldats adverses. (d)

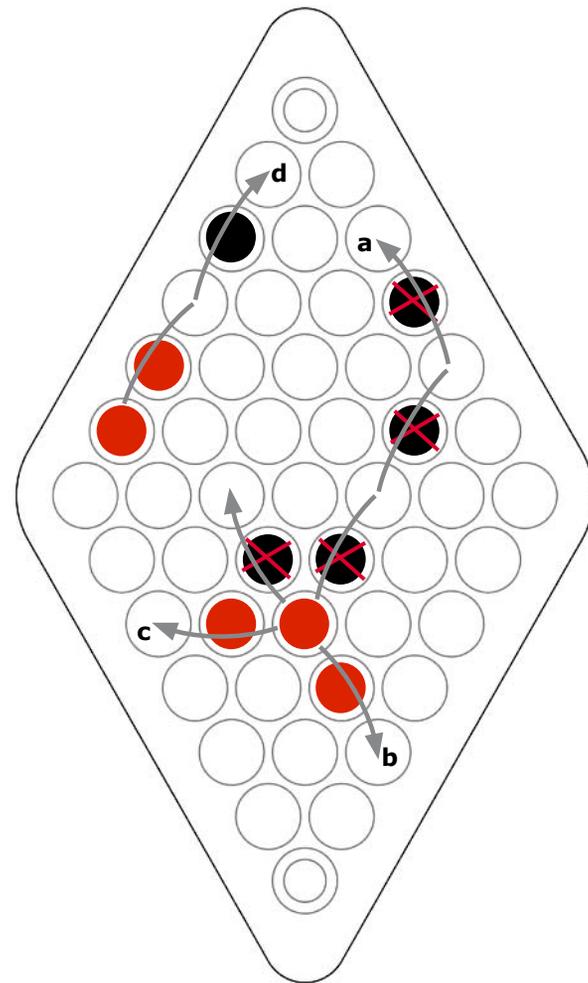
Prise obligatoire

Si au début de son tour, un joueur a la possibilité de capturer un soldat adverse, il est obligé de le faire. Ainsi, il doit capturer un soldat adverse avec un de ses propres soldats.

Si un joueur oublie une possibilité de capture ou ne prend pas un soldat délibérément alors qu'il le peut, pour faire à la place un autre mouvement, son adversaire est autorisé à retirer du tablier le soldat qui pouvait prendre.

Le retrait du soldat adverse n'est pas considéré comme un tour de jeu.

Si deux soldats d'un joueur sont dans en position de capturer un soldat adverse en même temps, il peut choisir avec lequel d'entre eux il capture.



Déplacement du roi

Le roi peut se déplacer dans toutes les directions sur une case adjacente vide, ou sauter par-dessus une pièce adjacente (de son camp ou adverse) sur la case libre derrière en ligne droite.

Le roi **ne peut pas** sauter par-dessus le roi adverse.

Le roi **ne peut pas** enchaîner des sauts.

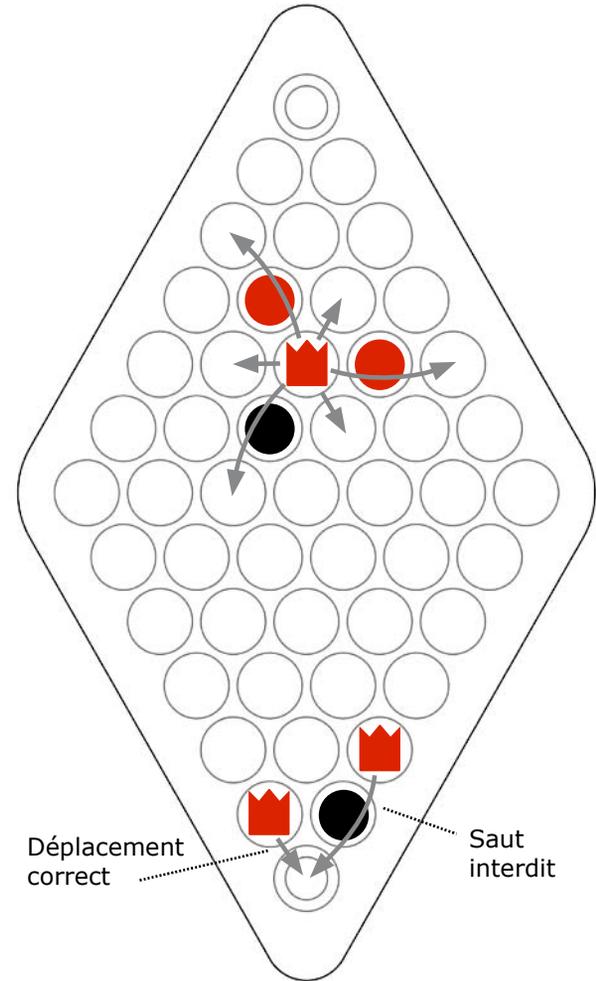
Caractéristiques particulières du roi

- Comme il est interdit de sauter par-dessus un roi, celui-ci **ne peut pas** être capturé.
- Si un roi saute par-dessus un guerrier adverse, il ne le capture pas. Le roi ne peut pas être capturé, le roi ne capture pas, il est juste en promenade...
- Le roi ne peut pas accéder à la case de trône adverse par un saut, mais seulement par un déplacement simple. Ainsi, le roi doit d'abord atteindre l'une des cases adjacents au trône adverse avant de pouvoir l'occuper.

Fin de la partie

Le jeu se termine si un roi atteint la case du trône adverse.

Si un roi n'a pas quitté son propre trône, quand l'autre roi arrive, il est gentiment détrôné par le vainqueur de la partie.



REMARQUES

Courtoisie

Il est toujours fâcheux de perdre des soldats alors que vous n'aviez pas remarqué qu'ils étaient dans une position qui les obligeait à capturer. Il semble assez facile de vérifier, au début du tour, si un de ses propres soldats est en mesure de capturer. Cependant, même les joueurs concentrés peuvent parfois négliger de telles situations.

La perte d'un soldat comme conséquence de votre inattention est une bonne leçon et fait partie du jeu.

Les joueurs qui n'aiment pas ressentir de telles frustrations peuvent convenir de se prévenir lorsque de telles situations de prises forcées s'imposent à l'adversaire.

Il est également recommandé d'utiliser de telles prévenances lorsque des joueurs de niveaux différents se retrouvent face à face.

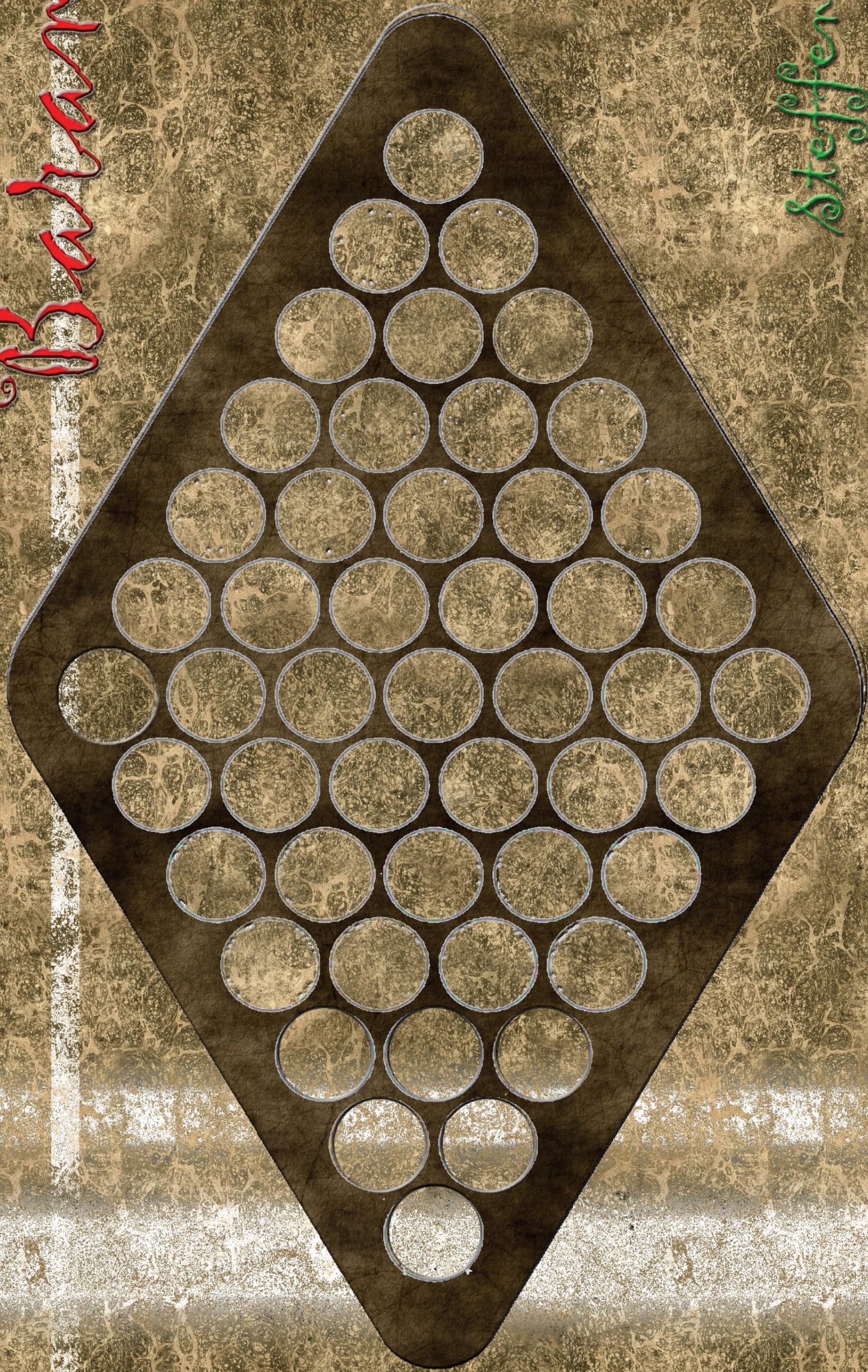
Amusez-vous avec B A R A N !

Un jeu de Steffen Mühlhäuser
© 2007 par Steffen-Spiele

www.steffen-spiele.de

Traduction par François Haffner

Banan



Steffen
Milchhänder