

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

K

A

R

O

Règles

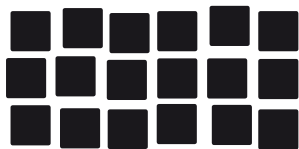


KARO

Jeux de stratégie pour 2 personnes à partir de 9 ans
par Steffen Mühlhäuser

Contenu

20 Cases en bois



8 Pions blancs



8 Pions rouges



Concept

- La décomposition du plan de jeu en cases séparables permet non seulement de créer une grande variété de tabliers différents, mais aussi de jouer éventuellement sur la hauteur.
- Les pions qui possèdent deux faces différentes peuvent être utilisés de deux manières, selon le côté visible.

Les caractéristiques de KARO ouvrent de nombreuses possibilités. Trois règles vous sont proposées : « **Quatre Cercles** », « **Rodeurs & Gambadeurs** » et « **Évacuation générale** ».

VIER KREISE - FOUR CIRCLES

QUATRE CERCLES

Contenu

20 Cases

6 Pions blancs

6 Pions rouges

But du jeu

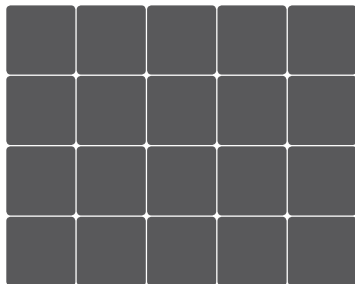
Être le premier joueur à aligner quatre de ses pions, face cercle visible, en une ligne continue orthogonale ou diagonale.

Préparation

Le tablier de départ est composé de 20 cases arrangées en un rectangle de 5 x 4.

Chaque joueur reçoit 6 pièces d'une même couleur.

Les joueurs décident qui commence.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux phases.

Lors de la première phase, les joueurs placent leurs pièces sur des cases.

Lors de la deuxième phase, les joueurs déplacent leurs pions et peuvent modifier le tablier de jeu en déplaçant des cases.

1. Placer les pions

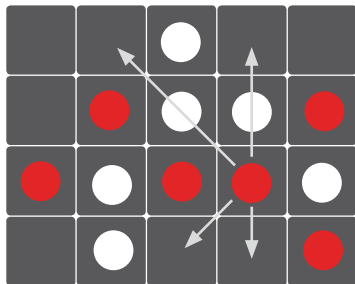
Les joueurs placent à tour de rôle un de leurs pions sur une case libre de leur choix.

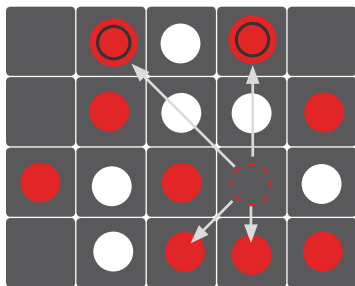
Les pions sont posés avec la face marquée d'un cercle vers le bas. La face visible est donc la face pleine.

Lorsque tous les pions sont posés, la deuxième phase commence.

2. Déplacer les pions

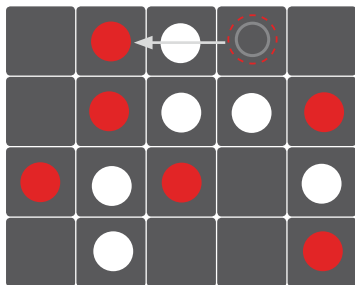
À tour de rôle, les joueurs déplacent un pion de leur couleur. Un pion peut, soit se déplacer dans une direction horizontale, verticale ou diagonale vers une case libre voisine, soit sauter en ligne droite par-dessus un autre pion ami ou adverse pour atterrir sur une case libre.





Lorsqu'un pion saute un autre pion, il est retourné et la face avec le cercle devient visible.

Un pion qui se déplace vers une case voisine n'est pas retourné.



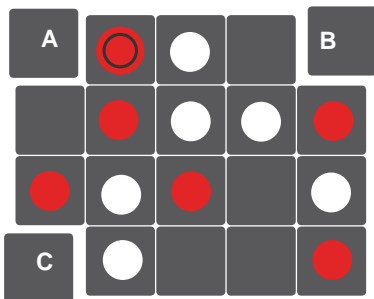
Si un pion avec la face cercle visible saute à nouveau un autre pion, le pion sauteur est à nouveau retourné et la face pleine devient visible.

3. Modifier la tablier de jeu

Au début de son tour, le joueur peut retirer une case située dans un coin et la replacer ailleurs.

Une case ne peut être retirée que si...

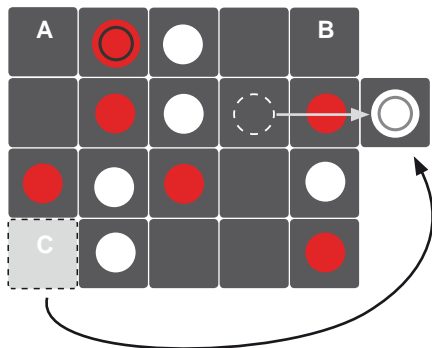
- elle ne contient aucun pion ;
- elle possède au moins deux côtés libres, c'est-à-dire sans contact avec une autre case ;
- son retrait ne provoque pas une scission du tablier – une case est considérée comme séparée quand elle ne touche plus le reste du tablier que par un coin.



Dans l'exemple ci-dessus, les cases marquées A, B et C peuvent être déplacées.

Le nouvel emplacement de la case déplacée doit répondre aux deux exigences suivantes...

- la case doit toucher au moins une autre case par au moins un côté ;
- elle doit être placée de telle sorte que le joueur y amène immédiatement une de ses propres pièces, par un déplacement simple ou par un saut.



Blanc déplace la case C vers un nouvel emplacement et déplace aussitôt un de ses pions sur cette case.

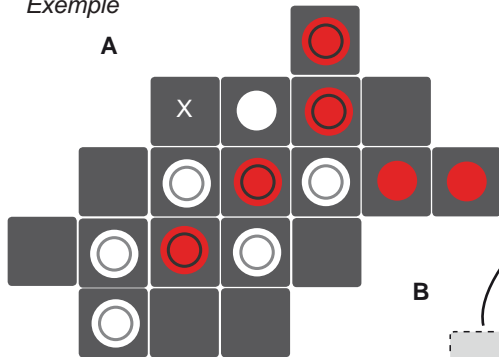
Si les deux conditions précédentes ne sont pas réunies, le joueur n'a pas le droit de déplacer la case au début de son tour de jeu.

Fin de la partie

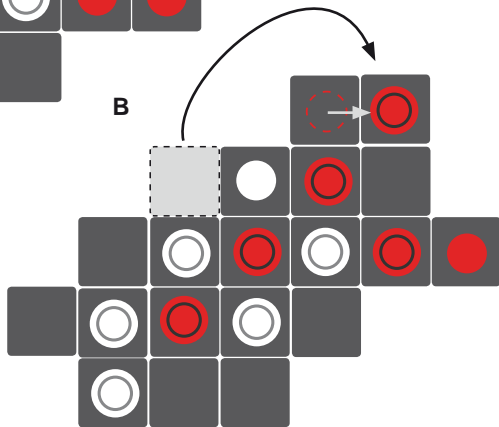
Un joueur qui parvient à aligner quatre de ses pions, de manière continue, dans une ligne horizontale, verticale ou diagonale, **avec la face cercle visible**, gagne la partie.

Exemple

A



B



Rouge déplace la case marquée X, puis déplace son pion pour former une ligne de quatre pions marqués d'un cercle.

SCHLEICHER & HÜPFER - MOVERS & HOPPERS

RÔDEURS & GAMBADEURS

Contenu

24 Cases

6 Pions blancs

6 Pions rouges

But du jeu

Amener le premier ses pions dans le camp de départ adverse.

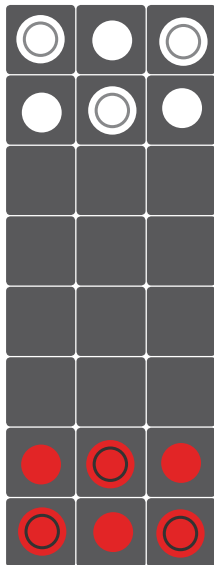
Préparation

Former un tablier rectangulaire, de 3 x 8 cases, placé verticalement entre les joueurs. Chaque joueur reçoit six pions d'une même couleur, qu'il place sur les deux premières lignes devant lui.

Trois pions sont posés face pleine visible et les trois autres pions sont placés face cercle visible.

La disposition initiale est au choix des joueurs.

Les joueurs décident qui commence.



Déroulement du jeu

À tour de rôle, les joueurs déplacent un pion de leur couleur.

Les Rôleurs

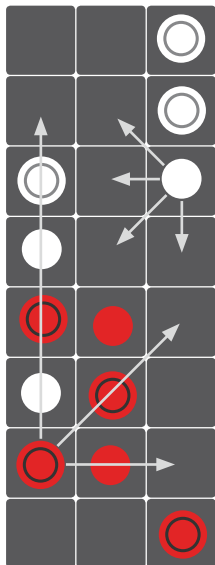
Un Rôleur se déplace d'une case, dans n'importe quelle direction, horizontale, verticale ou diagonale, vers une case voisine libre.

Les quatre coups possibles d'un Rôleur blanc.

Les Gambadeurs

Un Gambadeur saute en ligne droite par-dessus un ou plusieurs autres pions adjacents, pour atterrir sur une case libre. Un Gambadeur n'a pas le droit de se déplacer d'une case. Il ne peut que se déplacer en sautant.

Les trois sauts possibles d'un Gambadeur rouge.



Transformation des pions

- À chaque fois qu'un Rôdeur se déplace d'une case, il est retourné et devient Gambadeur.
- À chaque fois qu'un Gambadeur effectue un saut, il est retourné et devient Rôdeur.

Les déplacements et sauts en arrière sont autorisés.

Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint le camp opposé avec tous ses pions a gagné. Peu importe qu'il y parvienne avec des Rôdeurs en sautant ou des Gambadeurs en se déplaçant.

Si un joueur atteint le camp opposé avec une ou plusieurs de ses pions et que ce camp est entièrement occupé, avec des pièces adverses ou amies, il a également gagné la partie.

Variante pour joueurs confirmés

Les joueurs peuvent déterminer librement la proportion de Rôdeurs et de Gambadeurs qu'ils mettent en jeu au départ, ainsi que leur emplacement de départ.

ABRÄUMEN - NOT THIS WAY

ÉVACUATION GÉNÉRALE

Contenu

24 Cases, 8 Pions blancs, 8 Pions rouges

But du jeu

Être le premier joueur a avoir évacué tous ses pions du jeu.

Préparation

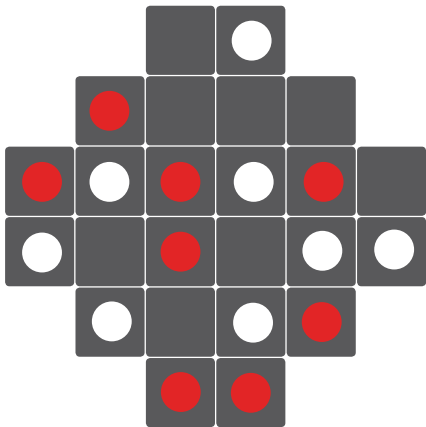
Former un tablier de 24 cases, disposé comme indiqué ci-dessous.

Chaque joueur reçoit huit pions d'une même couleur. Les joueurs décident qui commence.

1. Placer les pions

Chaque joueur donne ses huit pions à son adversaire.

À tour de rôle, les joueurs placent un pion **adverse** sur une case libre du tablier, jusqu'à ce que tous les pions soient posés. Les pions sont tous placés **face pleine visible** au début de la partie.



Déroulement du jeu

2. Déplacement des pions

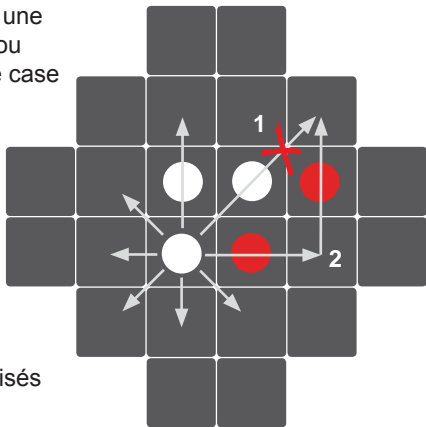
À tour de rôle, les joueurs déplacent une de leurs pièces.

Un pion peut se déplacer dans une direction horizontale, verticale ou diagonale vers n'importe quelle case voisine libre.

Un pion peut également sauter horizontalement ou verticalement un pion, ami ou adverse, pour terminer sur une case libre située derrière celui-ci.

Les sauts en diagonale sont interdits (*voir 1*).

Les sauts en chaîne sont autorisés mais pas obligatoires (*voir 2*).



Les pions ont deux faces.

Lorsque le pion est posé face pleine visible, on l'appelle « Plein ».

Lorsqu'il est placé face cercle visible, on l'appelle « Cercle ».

Lorsqu'un pion est sauté par un autre, ami ou adverse, il se transforme ou est éliminé selon les règles qui suivent.

Lorsqu'un Plein est sauté...

Un Plein qui est sauté devient toujours un Cercle, qu'il soit sauté par sauté par un Plein ou par un Cercle.



Lorsqu'un Cercle est sauté...

Un Cercle qui est sauté par un Plein redevient un Plein.



Un Cercle qui est sauté par un Cercle est éliminé.



Lors d'une série de sauts en chaîne, plusieurs pions peuvent être retournés ou éliminés du jeu.

Toutes les règles s'appliquent à la fois aux sauts par-dessus ses propres pions et à ceux par-dessus les pions adverses.

Déplacer une case

Avant de déplacer un de ses pions, un joueur peut déplacer une case et le pion qui l'occupe pour les reposer ailleurs.

Les conditions sont les suivantes :

1. Seule une case occupée par un pion de sa propre couleur peut être déplacée.
2. La case doit avoir au moins deux côtés libres, c'est-à-dire sans contact avec une autre case. Son retrait ne doit pas séparer le tablier en plusieurs parties.
3. Le pion occupant la case déplacée doit immédiatement être déplacé.

Fin de la partie

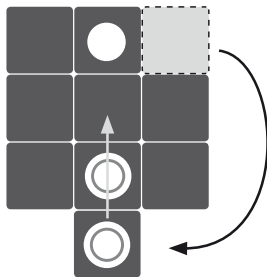
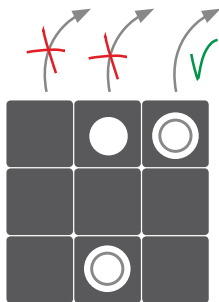
Le premier joueur qui n'a plus qu'un seul pion sur le terrain gagne la partie.

Puisqu'il est nécessaire d'évacuer le dernier pion, celui-ci peut (et doit !) être évacué par un déplacement simple le sortant du tablier.

Note du traducteur

On trouve dans certaines éditions, et en téléchargement sur Internet, des règles très différentes pour le jeu **Évacuation générale**.

Retrouvez ces règles dans la chronique sur JeuxSoc : <http://jeuxsoc.fr/jeu/karao>



Auteur et illustrateur :
Steffen Mühlhäuser

Graphisme :
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelman:

Traduction : François Haffner

Fabrication : Ludofact

© **2005 by Steffen Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

