

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



FRANÇAIS

KENSINGTON

Le jeu est composé de triangles, de carrés et d'hexagones adjacents. Il y a trois sortes d'hexagones: Rouges Bleus et Blancs.

KENSINGTON POUR DEUX JOUEURS

Le joueur Rouge a 15 pièces Rouges. Le joueur Bleu 15 pièces Bleues. La Première Phase commence avec les pièces des deux joueurs à l'extérieur du tableau. Les joueurs placent une de leurs pièces colorées sur le coin d'un des triangles, d'un des carrés ou d'un des hexagones, alternativement, jusqu'à ce que toutes les pièces soient en position. Pendant la deuxième phase, chaque joueur déplace une de ses pièces le long d'une ligne jusqu'au point voisin et ceci jusqu'à ce que ce soit le tour de l'autre joueur.

Regles concernant le Déroulement de la Phase Deux

- 1) Une pièce ne peut être placée que sur un coin.
- 2) Il ne doit pas y avoir plus d'une pièce sur un seul coin.
- 3) Si en occupant un point un joueur prend le contrôle des trois points d'un triangle, le joueur peut changer la position d'UNE pièce de son adversaire et la mettre sur un autre point.
- 4) Si en occupant un point un joueur prend le contrôle des quatre points d'un carré, le joueur peut changer la position de DEUX pièces de son adversaire et les mettre sur des points inoccupés.
- 5) Si en occupant un point un joueur prend simultanément le contrôle d'un carré et d'un triangle, il ne peut changer la position que de DEUX pièces de son adversaire.
- 6) **Le premier joueur qui prend le contrôle des six points d'un hexagone blanc ou d'un hexagone de sa propre couleur est le GAGNANT.**

7) Si un joueur ne peut pas bouger, son adversaire continue jusqu'à ce qu'il puisse le faire ou jusqu'à ce que le jeu soit gagné ou que les deux adversaires aient décidé qu'ils sont à égalité et que la partie est nulle.

8) On ne peut finir à égalité que si les adversaires acceptent de terminer la partie de cette façon.

KENSINGTON POUR QUATRE JOUEURS

Il y a deux équipes de deux joueurs chacune: L'équipe Rouge et l'équipe Bleue. Chaque membre de l'équipe a huit pièces de la couleur de son équipe. Les joueurs de chaque équipe peuvent jouer à tour de rôle, mais ils n'ont pas le droit de se consulter sur la stratégie à adopter. Le reste du jeu se déroule comme pour deux joueurs.

KENSINGTON POUR SIX JOUEURS

Il y a trois équipes de deux joueurs chacune: L'équipe Rouge et l'équipe Bleue. Chaque membre de l'équipe a un groupe de cinq pièces de la couleur de son équipe. Les joueurs de la même équipe n'ont pas le droit de se consulter sur la stratégie à adopter. Le reste du jeu se déroule comme pour deux joueurs.

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS

Il ne faut pas oublier que pour gagner le jeu, il faut parvenir à prendre position sur un hexagone, il faut donc avoir cela en vue et ne pas uniquement déplacer les pièces de son adversaire.

Les inventeurs de Kensington offrent un prix d'une valeur de Dix Mille Dollars à la première personne qui découvrira une position de jeu dans laquelle aucun des joueurs, dans un jeu à deux ne peut bouger sans enfreindre les règles.