

BAGH CHAL

nepal

Bagh Chal est un ancien jeu de plateau, originaire du Népal. Bien que ses origines soient difficiles à trouver, il est dit qu'il a été inventé par des autochtones il y a 1000 ans. Au début, les joueurs gravaient la grille de 5x5 dans du sable ou de la pierre et jouaient avec des cailloux.

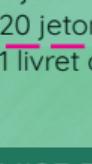
Selon le Kathmandu Post, le jeu est souvent joué dans les régions rurales où les bergers l'utilisent pour passer le temps pendant que leurs animaux broutent. Le thème du jeu reprend le danger de tigres à la chasse pour des animaux qui se sont éloignés de leur troupeau.

Bagh Chal a survécu par transmission orale, mais à mesure que les villes se développent, il perd en intérêt. Des joueurs aguerris et des historiens craignent qu'il disparaîsse à jamais.

Pendant nos voyages au Népal, nous sommes tombés amoureux de ce jeu, et souhaitions l'incorporer à la collection LUDOS afin de le préserver pour les générations futures.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Dans les verts pâturages de la Vallée de Kathmandu, un berger marche paisiblement avec un troupeau de chèvres. Mais des tigres errent tout près, à l'affût d'animaux égarés. Les tigres sont rapides, mais quand les chèvres s'unissent, elles peuvent mettre en déroute leurs agresseurs.



Qui va vaincre dans la lutte pour la survie?



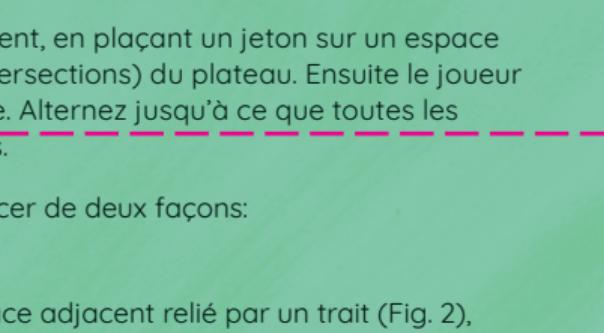
- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

BUT DU JEU

- Les Chèvres gagnent si elles capturent les 4 Tigres (Les Tigres ne peuvent plus bouger)
- Les Tigres gagnent s'ils attrapent 5 Chèvres (en sautant par-dessus)

CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 4 jetons Tigre rouge
- 20 jetons Chèvre bleu
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE

1. Mettre en place le plateau avec le côté Vallée (Vert) visible.
2. Définir les rôles. Prenez un jeton Tigre dans une main et un jeton Chèvre dans l'autre. L'autre joueur choisit une main. Ceci révèle son camp.
3. Placer un Tigre dans chaque coin (Fig. 1).
4. Donner les 20 Chèvres au joueur bleu.



COMMENT JOUER

Bagh Chal se joue en 2 phases, décrites ci-après.

Phase I

Les Chèvres commencent, en plaçant un jeton sur un espace disponible (1 des 25 intersections) du plateau. Ensuite le joueur rouge déplace un Tigre. Alternez jusqu'à ce que toutes les Chèvres soient placées.

Un Tigre peut se déplacer de deux façons:

• Marche

Se déplace sur un espace adjacent relié par un trait (Fig. 2),

OU

• Capturer une chèvre

Si le Tigre est à côté d'une Chèvre et qu'il y a un espace libre de l'autre côté, il peut sauter par-dessus la Chèvre (Fig. 3). Dans ce cas, retirer la Chèvre du jeu.



Fig. 2

Fig. 3

Phase II

Une fois que toutes les chèvres ont été placées, la phase 2 commence.

Dans cette étape, les Chèvres se déplacent chaque tour (comme le font les Tigres). Les Chèvres ne peuvent PAS sauter par-dessus ou capturer d'autres pièces. De plus, pendant la phase II, Tigres et Chèvres ne peuvent faire des allers-retours sur le même chemin, à moins de ne plus avoir d'autre option.

Tigres capturés

Si un Tigre n'a plus de mouvements possibles, il est considéré capturé (Fig. 4). Mais si un mouvement redébute possible, il peut s'échapper.

Fig. 4

FIN DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement si:

- Les Tigres capturent 5 Chèvres (Le joueur rouge gagne)
- Les 4 Tigres sont capturés en même temps (Le joueur bleu gagne)
- Les joueurs refont les mêmes mouvements 3 fois de suite - p.e. Se pourchassent sur un chemin triangulaire (Il n'y a pas de gagnant)

JOUER UN MATCH

Traditionnellement, en compétition, un match de Bagh Chal se joue en trois manches - chaque joueur joue les Tigres une fois et les Chèvres une fois. Si le même joueur gagne les deux jeux, il a gagné le match. Sinon les rôles sont distribués à nouveau et une nouvelle partie est jouée. Celui qui gagne le plus de jeux est déclaré vainqueur. (Si les trois jeux sont sans vainqueur, le match complet est sans vainqueur)

TRUCS ET ASTUCES



Joueur Chèvres: N'ayez pas peur de sacrifier une Chèvre ou deux au début du jeu. Celà peut vous aider à pousser les Tigres dans des emplacements défavorables.



Joueur Tigres: Essayez d'espacer vos Tigres, pour qu'il soit plus difficile pour les Chèvres de tous les capturer.

VARIANTE DE JEU

Pulijudam

En Inde, le jeu du Pulijudam est similaire au Bagh Chal. Vous pouvez y jouer en utilisant les mêmes règles, avec ces modifications:

1. Placez le plateau avec le côté Montagne (azur) visible.
2. N'utilisez que 15 Chèvres et 3 Tigres (remettez les autres dans le sac).
3. Placez les Tigres dans les positions de départ (Fig. 5).
4. Les Chèvres gagnent en capturant les 3 Tigres.
5. Les Tigres gagnent en capturant 5 Chèvres.



Fig. 5

MINI EXTENSIONS

Héros d'Asie

CONTENU

1 Tigre Alpha

1 Bouc



MISE EN PLACE

Remplacer un des Tigres par le Tigre Alpha (Fig. 6). Remettre le Tigre ôté dans le sac. Donner le Bouc au joueur Chèvre.



Fig. 6

COMMENT UTILISER LE TIGRE ALPHA

Pendant la phase I, si un Tigre normal se déplace, le Tigre Alpha reçoit immédiatement un mouvement supplémentaire. Si le tour démarre avec un mouvement du Tigre Alpha, il n'y a de supplément.

Cette règle est en vigueur jusqu'au moment où le Bouc entre sur le plateau de jeu. A ce moment-là, le Tigre Alpha perd son mouvement supplémentaire.

COMMENT UTILISER LE BOUC

Une fois que deux Chèvres ont été capturées, le joueur Chèvre peut retirer une Chèvre du plateau et la remplacer par le Bouc. Remettre la Chèvre ôtée dans le sac.

Le Bouc protège tous les champs adjacents (Fig. 6.) de la capture, sauf par le Tigre Alpha (tous les Tigres peuvent encore sauter par-dessus les Chèvres protégées, mais seul le Tigre Alpha peut les capturer).

Le Bouc peut être capturé par n'importe quel Tigre. Dans ce cas, le joueur Chèvre perd automatiquement!

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 3624 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Asia à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous!

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com

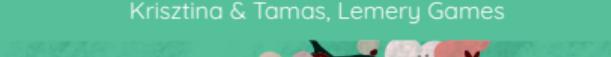
Édition et relecture du livret de règles : Emily Willix

SHASHAMI SHOG
japan

ouvent appelle
u japonais Shogi
rer les pions ad
ses propres pi

le Shogi. Nous adorons les deux variantes du Hasami Shogi, car elles offrent des ambiances et des expériences de jeu totalement différentes.

Krisztina & Tamas, Lemery Games



Laquelle de ces deux talentueuses armées allez-vous contrôler dans la Bataille de Nagashino?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

samouraïs.

CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 18 pions Samouraïs verts
- 18 pions Samouraïs rouges
- 1 livret de règles

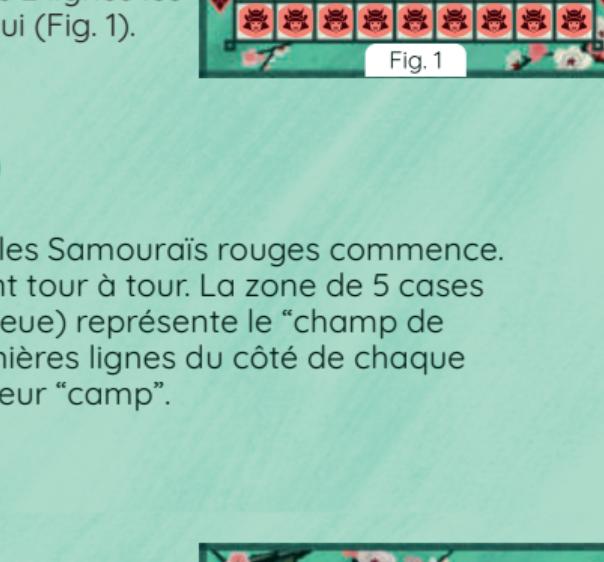


2. Chaque j Samour

3. Chaque joueur place ses Samouraïs sur les 2 lignes les plus proches de lui (Fig. 1).

Le joueur contr
Puis les joueurs

- Un joueur représente leur équipe.

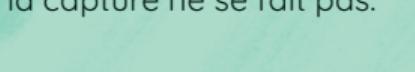
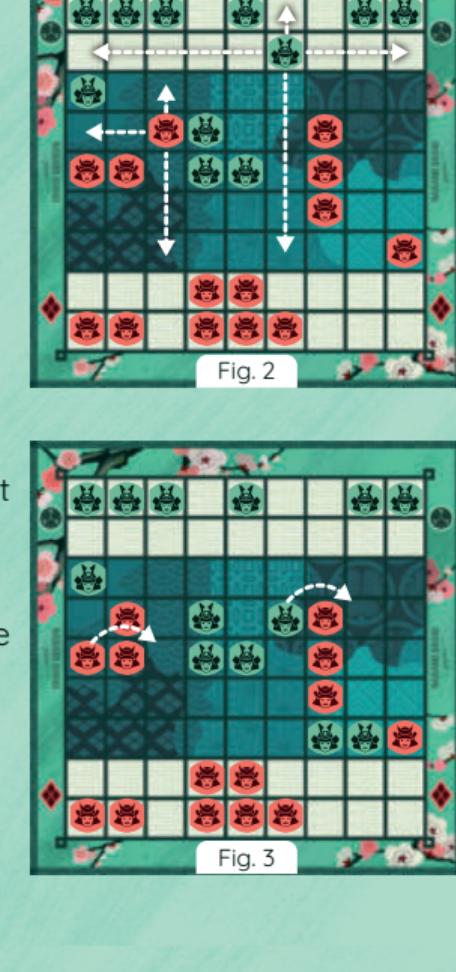


horizontalement ou par-dessus un unic

case vide (Fig. 3). Sauter par-dessus un pion ne le

- Une fois qu'un pion est sorti de son camp, il lui est interdit d'y retourner. Il est aussi interdit de rentrer dans le camp adverse.

Si le joueur dont c'est le tour place ses pions adverses en une ligne droite entre deux de ses propres pions, il peut alors les retirer du tapis et les déposer dans un coin du plateau, à l'opposé du pion adverse entre 2 de ses propres pions.



FIN DU JEU

1. Si 5 pions de la même couleur forment une ligne verticale, horizontale ou diagonale sur le champ de bataille (sans espace), ce joueur gagne la partie (Fig. 6).

2. Si un joueur capture 14 pions adverses (laissant son adversaire avec moins de 5 pions), il gagne la partie.



Fig. 6

TRUCS ET ASTUCES

- 💡 Cherchez l'opportunité de capturer plusieurs pions adverses en 1 seul mouvement.
- 💡 N'ayez pas peur de sacrifier quelques pions afin d'obtenir une position avantageuse.
- 💡 N'oubliez pas que vous pouvez sauter par-dessus vos propres pions, pas seulement ceux de votre adversaire.
- 💡 Essayez de déployer vos pions sur toutes les colonnes. Des colonnes vides vous laissent vulnérable à la capture et diminuent votre capacité à vous défendre!

VARIANTES DE JEU

Variante Jeu de Guerre*

Dans cette variante, chaque joueur ne contrôle que 9 pions. Pour gagner, un joueur doit capturer toutes les pièces adverses (former une ligne de 5 pions ne fait PAS gagner). De même, si un joueur n'a plus qu'un seul pion, il perd automatiquement, car il ne peut plus effectuer de capture.

1. Disposer le tapis de jeu du bon côté (Fig. 7). Chaque joueur place ses 9 pions sur la ligne la plus proche d'eux (leur "camp"). Ranger les autres pions dans le sac.
2. Les déplacements et la capture s'effectuent de la même manière que dans le jeu de base, mais rentrer dans les camps EST autorisé dans cette variante.
3. Les joueurs peuvent capturer un pion adverse en le piégeant dans le coin d'un camp, avec 2 de ses pions sur les cases orthogonales (Fig. 7).



Fig. 7



Fig. 8

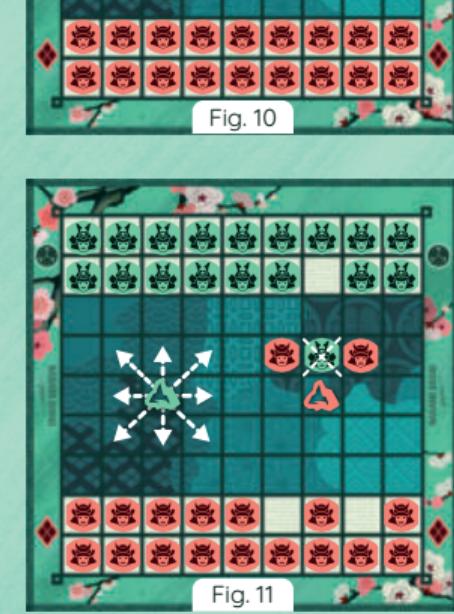


Fig. 9

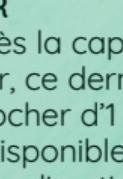


Fig. 10

Défis d'Asie

CONTIENT

2 pions Shogun



MISE EN PLACE

Placer le Shogun de chaque joueur à la place du Samouraï situé au milieu de leur première ligne (Fig. 8). Ranger ces 2 Samouraïs en trop dans le sac.

COMMENT UTILISER

Les Shoguns peuvent se déplacer/sauter en diagonale en plus des déplacements/sauts normaux des Samouraïs (Fig. 9).

Les captures ne changent pas.

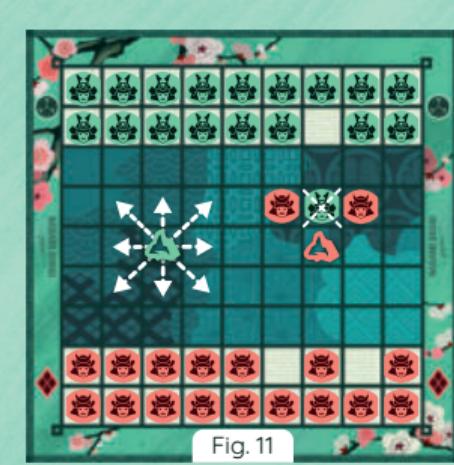


Fig. 8



Fig. 9

Editeur: Lemery Games

Illustration: Tímea Kószegi & Lívia Varga

Traduit en français par: Remy Leclaire

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 3624 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Asia à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures.

Faites passer le message et amusez-vous!

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux,

visitez LemeryGames.com



Édition et relecture du livret de règles: Emily Willix

JARMO

mongolia

Jarmo (prononcé "djarmo") est un jeu de guerre qui est né chez les Turcs de l'empire Mongol (les Tatars) au 8ème siècle. Il est aussi appelé Yasir ("archer") en Turc.

Dans ce jeu, 2 joueurs jouent le rôle de 2 armées ennemis dans lesquelles des archers essaient d'infiltrer le camp ennemi.

Selon la légende, le fier commandant Mongol Batu Khan emporta le jeu avec lui pour entraîner ses généraux, se préparer à la bataille et pour recevoir des prémonitions sur le futur.

La collection de jeux LUDOS présente la variante la plus commune, qui est notre variante préférée pour y jouer. Ce jeu inclut également ce que nous appelons la "variante Légendaire" et la variante polonaise appelée Jasyr.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Année 1241. L'armée de Batu Khan prépare son attaque sur le royaume de la Hongrie. Puisque vous êtes les deux généraux les plus rusés de Khan, vous êtes opposés l'un à l'autre dans cet exercice militaire. Utilisez vos archers et vos Kheshig (gardes impériaux) pour infiltrer l'autre camp et capturer les archers adverses sur votre chemin.

Lequel d'entre vous se montrera le plus digne de commander les archers durant la bataille?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

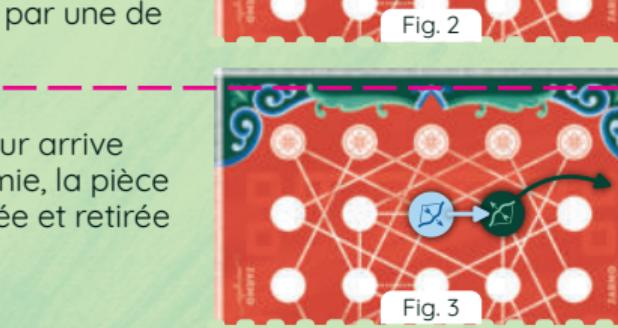
Jarmo est un jeu de guerre asymétrique pour 2 joueurs de Mongolie. Chaque joueur commande une unité de 5 soldats.

BUT DU JEU

Obtenir le plus de points en ne se faisant pas capturer et en infiltrant le camp ennemi.

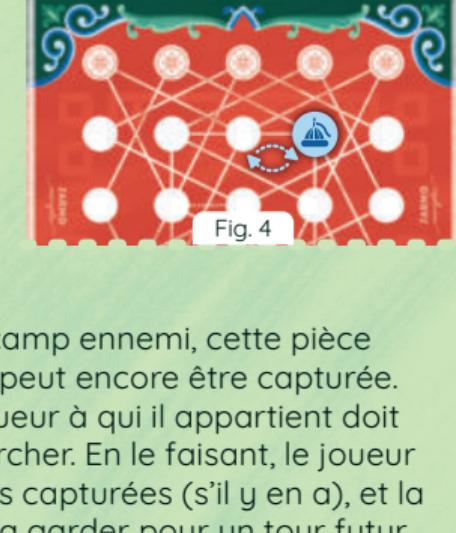
CONTENU

- 1 Sac de voyage
- 1 Tapis de jeu
- 5 Soldats bleus
- 5 Soldats verts
- 1 Livret de règles



MISE EN PLACE

1. Sortez le tapis de jeu avec le terrain face visible.
2. Donnez à chaque joueur 5 soldats de la même couleur.
3. Chaque joueur place ses Soldats, archers faces visibles (☒), sur la ligne la plus proche d'eux. C'est leur "camp" (Fig. 1).

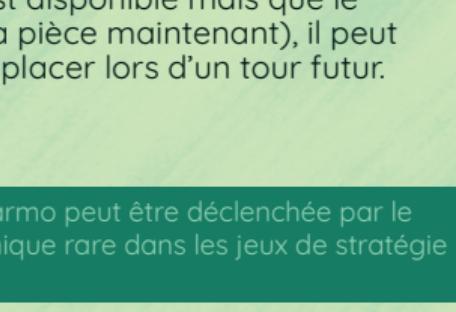


COMMENT JOUER

Le joueur qui commande les Soldats verts commence puis les joueurs jouent à tour de rôle. Les pièces des soldats sont à double face: une face pour l'archer (☒) et l'autre pour le garde (☒).

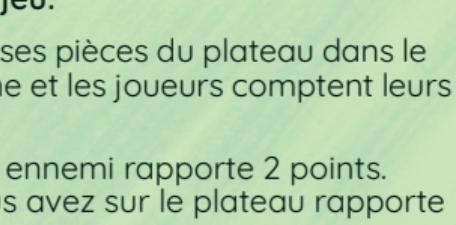
Se déplacer

Durant leur tour, chaque joueur doit bouger une de ses pièces sur un espace connecté par une ligne pleine (Fig.2). Ils ne peuvent pas bouger leurs pièces à un endroit déjà occupé par une de leurs pièces.



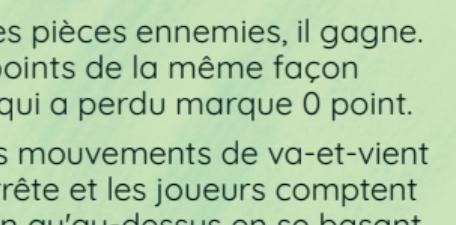
Capturer

Si la pièce d'un joueur arrive sur une pièce ennemie, la pièce ennemie est capturée et retirée du plateau (Fig. 3).



Promouvoir

Quand vous utilisez un archer pour capturer une pièce ennemie en dehors de son camp, cet archer est promu en garde (retournez la pièce) (Fig.4). Si vous utilisez un garde pour capturer une pièce, il reste garde.



Entrer dans un camp ennemi

Quand une pièce entre dans le camp ennemi, cette pièce ne peut pas être déplacée mais peut encore être capturée. Si cette pièce est un garde, le joueur à qui il appartient doit retourner le garde sur sa face archer. En le faisant, le joueur peut récupérer une de ses pièces capturées (s'il y en a), et la redéployer immédiatement, ou la garder pour un tour futur (Voir "Redéployer une pièce capturée" ci-dessous). Si la pièce qui est rentrée dans le camp ennemi est un archer et qu'elle capture une pièce en entrant dans le camp, elle reste un archer.

Redéployer une pièce capturée

Après qu'un joueur ait récupéré une pièce capturée, il peut la placer immédiatement sur sa face d'archer, dans son camp sur un espace disponible. Si tous les espaces de son camp sont bloqués (ou si un espace est disponible mais que le joueur ne souhaite pas placer sa pièce maintenant), il peut garder sa pièce sur le côté et la placer lors d'un tour futur.

FIN DU JEU

Le Saviez-Vous? La fin du jeu dans Jarmo peut être déclenchée par le joueur perdant (ce qui est une mécanique rare dans les jeux de stratégie historique).

Il existe 3 façons de terminer le jeu:

1. Si un joueur a déplacé toutes ses pièces du plateau dans le camp ennemi, le jeu se termine et les joueurs comptent leurs points:
 - Chaque pièce dans le camp ennemi rapporte 2 points.
 - Chaque autre pièce que vous avez sur le plateau rapporte 1 point.
2. Si un joueur capture toutes les pièces ennemis, il gagne. Les joueurs comptent leurs points de la même façon qu'au-dessus mais le joueur qui a perdu marque 0 point.
3. Si chacun des joueurs fait des mouvements de va-et-vient 2 fois consécutives, le jeu s'arrête et les joueurs comptent leurs points de la même façon qu'au-dessus en se basant sur la position actuelle de leurs pièces.

Si vous ne jouez qu'une partie, le joueur avec le plus de points gagne. S'il y a égalité, le joueur avec le plus de pièces dans le camp ennemi gagne. S'il y a encore égalité, la partie est un match nul.

JOUER UN MATCH

Le plateau de Jarmo est asymétrique mais bien équilibré de chaque côté. Cependant, il est recommandé de faire plusieurs parties et d'échanger les côtés. De cette façon, chaque joueur pourra expérimenter les défis offerts par chaque côté.

Jouez une série de 2, 4 ou 6 parties. Puis chaque joueur additionne les points obtenus durant chaque partie. Le joueur avec le plus de points gagne.

TRUCS ET ASTUCES

- 💡 Prendre la route la plus courte vers le camp ennemi n'est parfois pas le mouvement le plus stratégique.
- 💡 Essayez de "protéger" vos pièces avec les autres pièces. Si elles se font capturer vous pourrez capturer les pièces ennemis juste après.
- 💡 Quand un de vos archers est promu au rang de garde, essayez de le bouger le plus vite dans le camp ennemi pour récupérer une pièce capturée.

VARIANTES DE JEU

La variante légendaire*

Jouez au jeu de base mais avec ces modifications

1. Dans cette variante, on ne compte pas les points. Pour gagner, vous devez être le joueur qui déplace sa dernière pièce dans le camp ennemi.
2. Quand une pièce est dans le camp ennemi, elle ne PEUT PAS être capturée.
3. Si un de vos gardes entre dans le camp ennemi, vous ne le retournez pas immédiatement. Dans un tour futur, vous pourrez le retourner et récupérer une pièce capturée. Cela sera la seule action de votre tour.

*Basé sur les règles décrites dans AGON (Tamás Marosi).

La variante Jasyr

Jouez au jeu de base mais avec ces modifications:

1. Dans cette variante, on ne compte pas les points. Pour gagner, vous devez être le joueur qui déplace sa dernière pièce dans le camp ennemi.
2. Les lignes en pointillés connectées au centre deviennent utilisables pour les mouvements.
3. Les joueurs peuvent bouger leurs pièces de façon latérale ou en avant mais jamais en arrière.
4. ~~Quand une pièce est dans le camp ennemi, elle ne PEUT PAS être capturée.~~
5. Quand un archer est capturé, il est retiré définitivement du jeu (remettez-le dans le sac de jeu).
6. Quand un garde est capturé, il est directement rendu au joueur à qui il appartient. Il pourra le redéployer en utilisant son tour entier pour le placer.

MINI EXTENSIONS

Héros d'Asie

CONTENU

2 pièces Soldats Dorées



MISE EN PLACE

Retirez les Soldats des camps des coins droits du plateau (les coins opposés) et remettez ces soldats dans le sac. Remplacez les par le Soldat doré de chaque joueur, face garde visible (Fig. 5).



COMMENT UTILISER

Contrairement aux autres soldats, les soldats dorés commencent en tant que garde. Si un soldat doré est rétrogradé en archer, il ne peut plus être promu en garde. S'il est capturé en tant qu'archer, il est remis dans le sac.

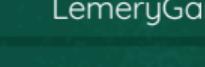
Les soldats dorés peuvent être pris en otage. Si votre soldat doré est capturé, ne le retirez pas du plateau. Retournez le du côté archer et placez la pièce qui l'a capturé au-dessus. Le soldat doré est maintenant un "otage". Il ne peut plus bouger tant qu'une pièce est au-dessus de lui.

Sauver un otage: Pour capturer un soldat au-dessus d'un otage, déplacez votre soldat sur cet espace et capturez le soldat ennemi normalement. Votre soldat sera donc au-dessus de votre soldat doré. Quand vous bougerez votre soldat, votre soldat doré pourra bouger librement. Si votre soldat est capturé quand il est au-dessus de votre soldat doré, seul le soldat au-dessus sera capturé et le soldat doré deviendra de nouveau un "otage".

Challenges d'Asie

CONTENU

2 pièces de camp



MISE EN PLACE

Placez les 2 pièces de camp sur le Terrain (regardez la Fig.5 pour le placement suggéré). Ces pièces marquent le "camp retiré".

COMMENT UTILISER

Si un joueur occupe les 2 camps retirés en même temps, il peut redéployer un de ses archers capturés*. S'il le fait, il retire les 2 camps retirés du jeu (S'il ne redéploie pas d'archer, ne retirez pas les camps).

* Chaque joueur peut avoir un maximum de 5 soldats sur le terrain en même temps. Dans le rare cas où un 6ème soldat doit être placé, vous devez attendre que l'un de vos soldats soit capturé.

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 3624 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Asia à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous!

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com

Édition et relecture du livret de règles. Emily Willix



Conception du jeu: Lemery Games

Illustration: Tímea Kószegi & Lívia Varga

Traduit en français par: Maxime Vanhee

Yut (prononcé « Yoot ») est un jeu de courses de chevaux coréen dont les racines remontent à près de 2000 ans. Au cours des siècles passés, il était principalement utilisé pour parier, mais aujourd'hui de nombreuses familles coréennes se rassemblent pour jouer au Yut pendant le Nouvel An chinois.

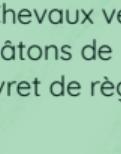
Dans le jeu, deux à quatre joueurs contrôlent les équipes de chevaux, essayant de gagner une course.

Les règles décrites dans la collection LUDOS sont celles présentées par l'ethnologue et historien des jeux de société Stewart Culin en 1985 dans son livre de 1985 (Games of the Orient Korea, China, Japan), et notre variante Yut préférée.

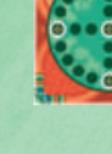
En Corée du Sud, nos amis locaux ont été ravis de ce super petit jeu de course, et il est devenu l'un de nos favoris. Nous aimons le fait que Yut puisse être joué jusqu'à 4 joueurs et c'est aussi très amusant de jouer avec des enfants.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Les chevaux et cavaliers les plus prestigieux du pays se sont réunis pour l'événement de l'année. Les animaux sont robustes, fiers et féroces, mais cela ne suffira pas: stratégie, timing et chance seront cruciaux pour gagner la course.



Quelle équipe galopera vers la victoire?



- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -



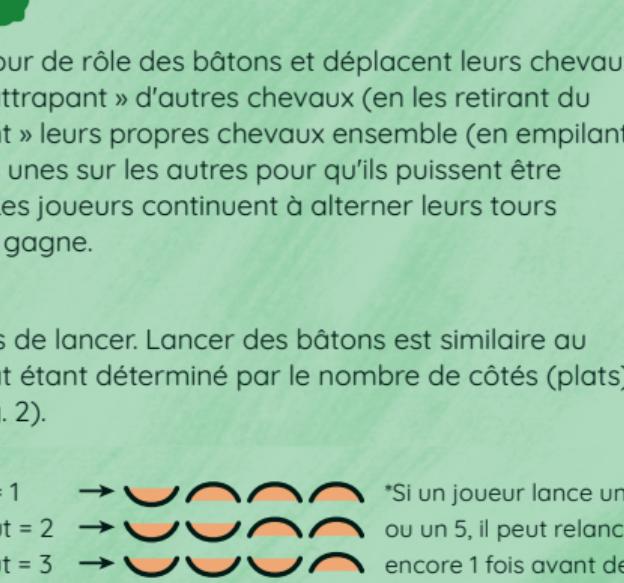
Yut est un jeu de course venu de Corée pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur contrôle jusqu'à 4 chevaux.

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à franchir le poteau d'arrivée (●) avec tous vos chevaux.

CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 4 Chevaux oranges
- 4 Chevaux bleus
- 4 Chevaux verts
- 4 bâtons de lancer
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE*

*Les règles ci-dessous sont pour 2 joueurs. Pour 3 et 4 joueurs, voir « Variantes de Jeu ».

1. Disposez le tapis de jeu avec le bon côté vers le haut (Fig. 1).
2. Donnez à chaque joueur 4 Chevaux de la même couleur.
3. Chaque joueur place ses Chevaux en pile, juste à côté du plateau, près du poteau d'arrivée (●) (Fig. 1).



Fig. 1

COMMENT JOUER

Les joueurs lancent à tour de rôle des bâtons et déplacent leurs chevaux sur la piste – parfois « attrapant » d'autres chevaux (en les retirant du plateau) ou « fusionnant » leurs propres chevaux ensemble (en empilant leurs propres pièces les unes sur les autres pour qu'ils puissent être déplacés). Les joueurs continuent à alterner leurs tours jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

Bâtons de lancer

Le jeu utilise des bâtons de lancer. Lancer des bâtons est similaire au lancer de dés, le résultat étant déterminé par le nombre de côtés (plats) marqués et visibles (Fig. 2).

- 1 côté plat vers le haut = 1
- 2 côtés plats vers le haut = 2
- 3 côtés plats vers le haut = 3
- 4 côtés plats vers le haut = 4*
- 0 côté plat vers le haut = 5*



*Si un joueur lance un 4 ou un 5, il peut relancer encore 1 fois avant de se déplacer. Voir la section « Déplacement ».

Fig. 2

Exemple: Un joueur lance un 4, il doit donc relancer. Il lance ensuite un 3. Il peut choisir d'ajouter un nouveau Cheval sur la 4ème case de la piste, puis déplacer un Cheval différent d'exactly 3 cases (Fig. 3A). OU il peut choisir de déplacer 1 cheval d'exactly 7 cases (Fig. 3B).



Fig. 3

Raccourcis

Si le Cheval d'un joueur commence son déplacement à partir de l'une des 4 intersections (raccourcis), le joueur peut choisir d'utiliser le raccourci ou de continuer son chemin sur la piste (Fig. 5).



Fig. 4

Empiler des Chevaux

Si le Cheval d'un joueur arrive sur une case occupée par 1 de ses propres Chevaux, les 2 Chevaux sont empilés les uns sur les autres et continuent la course ensemble. Jusqu'à 4 Chevaux peuvent être empilés de cette façon.

Ces Chevaux doivent rester empilés et sont traités comme 1 cheval unique jusqu'à ce qu'ils soient attrapés (voir « Attraper des Chevaux Rivaux ») ou que la partie se termine.

Fig. 5

Attraper des Chevaux Rivaux

Si le Cheval d'un joueur atterrit sur une case occupée par un Cheval rival, le Cheval rival est « attrapé ». Il est retiré du plateau et doit recommencer la course. Le joueur actif est alors récompensé avec 1 lancer supplémentaire.*

*Les joueurs peuvent relancer au maximum 2 fois par tour (soit en lançant un 4 ou un 5 l'un après l'autre, en attrapant les chevaux adverses plusieurs fois au cours d'un tour, soit en combinant les deux).



Fig. 6

Poteau d'Arrivée

Une fois qu'un cheval dépasse le poteau d'arrivée (par exemple avec un lancer de 2 ou plus comme illustré sur la Fig. 6), placez-le dans l'écurie.

FIN DU JEU

Gagner la course

Le premier joueur à déplacer son dernier cheval dans l'écurie remporte la partie.

TRUCS ET ASTUCES

- Restez calme! Attendre d'ajouter un cheval au plateau plus tard dans le jeu peut vous permettre d'attraper plus de pièces par derrière.
- Visez les intersections pour pouvoir profiter des raccourcis.
- Recherchez des opportunités pour empiler vos chevaux afin de pouvoir les déplacer ensemble. Mais faites attention à ne pas en empiler trop : plus vous en empilez, plus il est probable qu'ils seront tous attrapés et devront recommencer la course.

VARIANTES DE JEU

Jouer avec différents nombres de joueurs

1. **Partie à 3 joueurs:** Commencez avec 3 chevaux par joueur. Toutes les autres règles sont les mêmes.

2. **Partie à 4 joueurs:** Formez 2 équipes de 2 joueurs. Donnez à chaque équipe 4 chevaux. Les joueurs d'une équipe lancent à tour de rôle les bâtons et déplacent les chevaux de l'équipe.

Notre variante préférée pour 2 ou 4 joueurs* (Fig. 7)

• Lors de l'installation, disposez le tapis de jeu avec le bon côté vers le haut (Fig. 7).

• Les joueurs (ou équipes) courent toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, mais partent des deux côtés opposés du tapis (A ou C).

• Les raccourcis peuvent être pris de la manière habituelle, à l'exception de leur premier raccourci (B pour le joueur A et D pour le joueur C), qu'ils ne peuvent utiliser que s'ils atterrissent dessus avec un lancer exact de 5.

• Vous ne pouvez pas empiler plus de 2 chevaux dans la même pile.

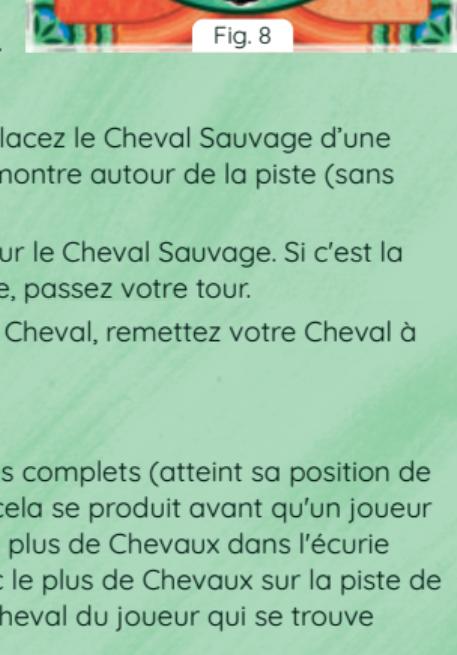


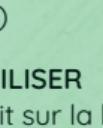
Fig. 7

MINI EXTENSIONS

Héros d'Asie

CONTENU

1 Cheval Sauvage



MISE EN PLACE

Placez le Cheval Sauvage sur la case directement en face du poteau gagnant (Fig. 8). Si vous jouez avec cette variante de jeu (voir Fig. 7), jouez 2 parties. Pour la première partie, démarrez le Cheval Sauvage sur la case « B ». Lors de la deuxième partie, démarrez le Cheval Sauvage sur « D ».

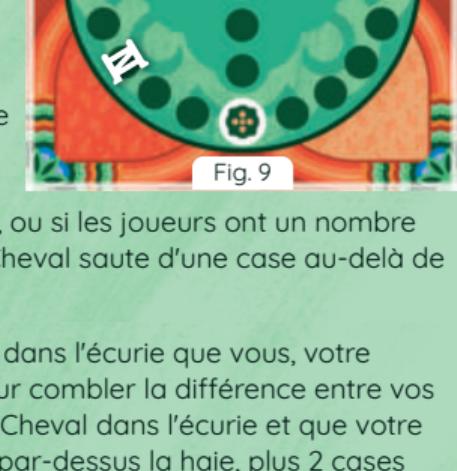


Fig. 8

COMMENT LES UTILISER

À la fin du tour de chaque joueur, déplacez le Cheval Sauvage d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la piste (sans utiliser de raccourcis).

Les Chevaux ne peuvent pas atterrir sur le Cheval Sauvage. Si c'est la seule option de mouvement disponible, passez votre tour.

Si le Cheval Sauvage atterrit sur votre Cheval, remettez votre Cheval à sa position de départ.

FIN DU JEU

Si le Cheval Sauvage effectue 2 cercles complets (atteint sa position de départ 2 fois), la partie se termine. Si cela se produit avant qu'un joueur ait terminé la course, le joueur avec le plus de Chevaux dans l'écurie gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Chevaux sur la piste de course gagne, si l'égalité persiste, le Cheval du joueur qui se trouve derrière perd.

Challenges d'Asie

CONTENU

2 Haies Obstacles

MISE EN PLACE

Placez les 2 haies sur les cases de votre choix. (Voir la Fig. 9 pour les espaces suggérés.)

COMMENT LES UTILISER

Si un Cheval atterrit sur la haie, il saute par-dessus en suivant ces règles:

S'il n'y a pas de Chevaux dans l'écurie, ou si les joueurs ont un nombre égal de Chevaux dans l'écurie, votre Cheval saute d'une case au-delà de la haie.

Si votre adversaire a plus de Chevaux dans l'écurie que vous, votre Cheval peut sauter 1 case plus loin pour combler la différence entre vos Chevaux. (Par exemple, si vous avez 1 Cheval dans l'écurie et que votre adversaire en a 3, votre Cheval saute par-dessus la haie, plus 2 cases plus loin, pour atterrir sur la troisième case après la haie. Voir Fig. 9.)

Fig. 9

Le Cheval Sauvage atterrit toujours 1 case au-delà de la haie.

Si vous jouez avec le Cheval Sauvage, les règles normales du Cheval Sauvage s'appliquent. (C'est-à-dire que si votre Cheval atterrit sur le Cheval Sauvage, vous perdez votre tour.)

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 3624 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Asia à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous!

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez

LemeryGames.com

Édition et relecture du livret de règles : Emily Willix

