

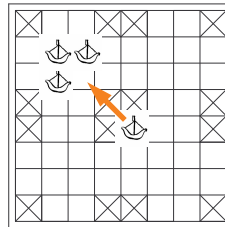
Capture d'un trône : Si un joueur réussit à amener son rajah sur le trône allié, il prend le commandement des pièces de son partenaire (il peut choisir de déplacer ses pièces ou celles de son allié, sur son jet de dé comme sur celui de son allié)

Echange de Rajahs : Si un joueur dont l'allié s'est fait capturé son rajah, capture à son tour un rajah ennemi, il peut proposer l'échange des deux rajah au joueur ennemi qui a encore son rajah en jeu (il est libre d'accepter ou de refuser), les rajah ainsi échangés réentrent dans le jeu à partir de leur trône, ou s'il est occupé, par une case libre adjacente. Si les deux rajahs sont capturés, le joueur peut exiger sans contrepartie la restitution du rajah allié.

Construire l'Empire : Un joueur qui contrôle les pièces de son allié et capture les deux rajahs ennemis construit un empire (cf. gains)

Contrôle de l'armée allié : Si un joueur amène son rajah sur le trône de son allié, il prend le commandement de ses pièces (que son rajah soit encore en jeu ou qu'il ait été capturé), au tour de jeu de son allié, il déplace les pièces de celui-ci.

Bataille navale : Le positionnement initial des navires et leur mode de déplacement sont tels qu'ils ne peuvent jamais se capturer les uns les autres. Il existe une configuration dans laquelle il est tout de même possible de capturer les deux navires ennemis et de contrôler le navire allié, il s'agit de la bataille navale : Lorsque les quatre navires forment un carré (sur des cases contiguës), le joueur qui a fini la construction de ce carré par le déplacement de son navire capture les deux navires ennemis et prend le contrôle du navire allié.



Promotion : Si un soldat atteint une case non marquée sur le côté opposé du plateau, il est promu en Eléphant (s'il arrive sur la case Eléphant) ou en cheval (S'il arrive sur la case cheval), à condition que le joueur ait déjà perdu la pièce concernée et au moins un soldat.

Pion privilégié : Si un joueur ne possède plus qu'un soldat et un navire, alors le soldat est dit « privilégié » et peut être promu en la pièce de son choix s'il arrive sur une case opposée (même sur une case marquée).

Rajah seul : Un joueur a qui il ne reste plus que le Rajah se retire du jeu avec les honneurs, son allié devra alors « se battre » seul.

GAINS :

Occuper un trône ennemi : *l'adversaire paie une fois « l'étalon » au joueur qui occupe son trône (une seule fois, lors de la première occupation)*

Capter le Rajah et occuper le trône sur le même mouvement : *l'adversaire paie deux fois « l'étalon » au joueur qui occupe son trône.*

Capter le Rajah, occuper le trône et réaliser un empire sur le même mouvement : *l'adversaire paie quatre fois « l'étalon » au joueur qui occupe son trône.*

2 VICTOIRES :
1 - La victoire est prononcée pour une équipe lorsque l'équipe adverse est éliminée (plus de pions ou seulement les Rajahs)
2 - Le joueur le plus « riche » gagne la partie.



CHATURANGA

« Version antique »

LIVRET

Le Chaturanga est l'ancêtre direct de nos échecs (mais aussi du xiangqi chinois et du shogi japonais), il est originaire du Penjab (Inde) et daterait du V^e ou VI^e siècle.

Il utilise le diagramme de l'Ashtapada (8 x 8 cases), un très ancien jeu de parcours indien (V^e siècle av JC)

Contrairement aux échecs modernes, il se pratique à quatre joueurs et le hasard y tient une place non négligeable.

Les couleurs des pièces sont le noir (la terre—la mort), le jaune (le soleil—l'air), le vert (l'eau—la naissance) et le rouge (le feu—la vie).

Le chaturanga était un jeu de paris, à l'interdiction de ceux-ci en Inde, le hasard fut supprimé du jeu, puis les quatre camps groupés en deux (ce qui explique le doublement des pièces dans nos échecs), il devint alors le shatranj (Perse), le principe des échecs était né.

Nous présentons dans ce livret la « version antique » avec hasard et paris. Un autre livret présente la « version moderne » ou la notion de paris a disparu.

CONTENU

1 PLATEAU DE JEU

32 PIONS DE 4 COULEURS — 8 PAR JOUEUR

1 DE

Chaque joueur dispose de huit pièces, un éléphant, un navire, un cheval, un rajah et quatre soldats et de « monnaie » pour les mises.



Navire : Deux cases en diagonale, il peut sauter par-dessus une autre pièce.



Cheval : Une case orthogonalement puis d'une case diagonalement, il peut sauter par dessus une autre pièce. (idem cavalier actuel)



Eléphant : déplacement orthogonal (avant, arrière, latéral) d'autant de cases que possible (Idem tour actuelle)



Rajah : Une case dans n'importe quelle direction (idem roi actuel)

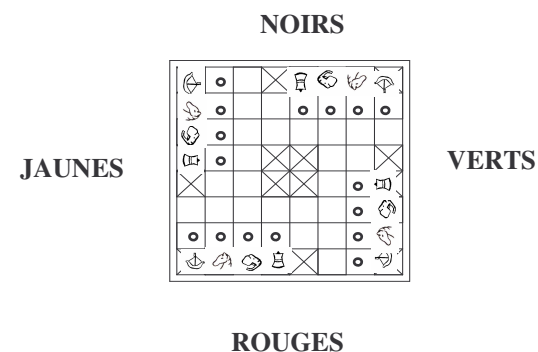


Soldat : Une case orthogonalement vers l'avant, une case en diagonal pour prendre

Les noirs et rouges sont alliés contre le camp des verts et jaunes.

Les prises sont réalisées par substitution (une pièce qui atterrit sur une case occupée par une pièce ennemie la retire du jeu)

Placement initial des pièces :



Les soldats et les navires sont des pièces mineures, elles ne peuvent capturer les pièces majeures (cavaliers, Rajah, Eléphant).

En début de partie, les joueurs jettent le dé, celui qui obtient le meilleur score commence (il relance le dé), le résultat du dé indique la pièce à jouer :

2 : Déplacement du navire

3 : Déplacement du cheval

4 : Déplacement de l'éléphant

5 : Déplacement du Rajah ou d'un pion.

Si le déplacement est impossible, le joueur passe son tour au joueur à sa gauche

Mise de départ :

Les joueurs s'entendent pour le montant de la mise initiale, chaque joueur met donc dans le « pot » la même somme. Le total des enjeux sera partagé entre les joueurs du camp vainqueur.

Si chaque joueur décide de mettre 2 dans le « pot », le total à partager sera de 8, et la mise de 2 sera « l'étalon » pour les autres gains réalisés au cours de la partie.

ATTENTION : Les pertes peuvent être supérieures à la mise de départ.