

Objectif : capturer les deux rajahs ennemis,

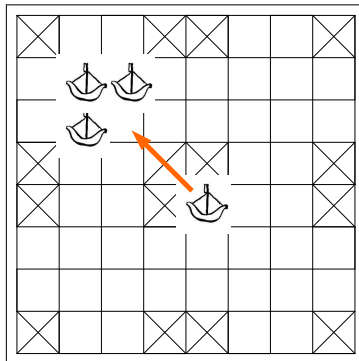
Prises : On ne peut capturer une pièce alliée.

Echange de Rajah : Si deux joueurs de camps adverses ont perdu leur rajah, il est possible d'effectuer un échange (si les joueurs le désirent), ils sont réintroduits dans le jeu par leurs trônes respectifs (ou une case contiguë si le trône est occupé). Un rajah qui revient dans le jeu permet au joueur de reprendre le contrôle de son armée (que celle-ci soit contrôlée ou non par son allié)

Perte d'un Rajah : Un joueur qui perd son rajah ne peut plus jouer ses pièces, celles-ci restent sur le plateau mais sont inactives (elles ne peuvent menacer d'autres pièces)

Contrôle de l'armée alliée : 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.



CHATURANGA

« version moderne »

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^o ou VI^o siècle.

Il utilise le diagramme de l'Ashtapada (8 x 8 cases), un très ancien jeu de parcours indien (V^o 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 moderne » ou la notion de paris a disparu (on joue avec ou sans hasard selon la convention adoptée par les joueurs en début de partie) . Un autre livret présente la « version antique » avec hasard et paris.


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.

 **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)

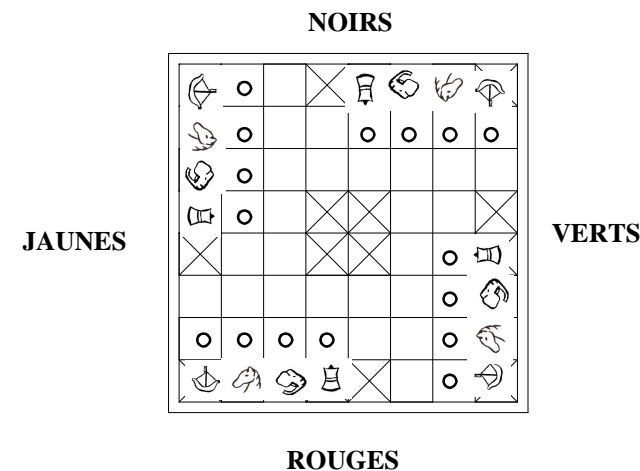
 **Rajah** : Une case dans n'importe quelle direction (idem roi actuel) , la case qu'il occupe en début de partie se nomme le trône.

 **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).

OPTIONEL : 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