

STAKU !

Dans le jeu « **staku** », deux joueurs, Blanc et Noir, déplacent leurs jetons, les empilent et les dépilent dans le but d'atteindre un des deux « palais » de l'adversaire. Les joueurs devront tirer parti des jetons neutres, gérer les captures et les effets « trampoline » sur les piles de 2 ou 3 jetons !

Matériel

- Un plateau de cases hexagonales.
- 13 jetons de couleurs blancs.
- 13 jetons de couleurs noirs.
- 9 jetons neutres.

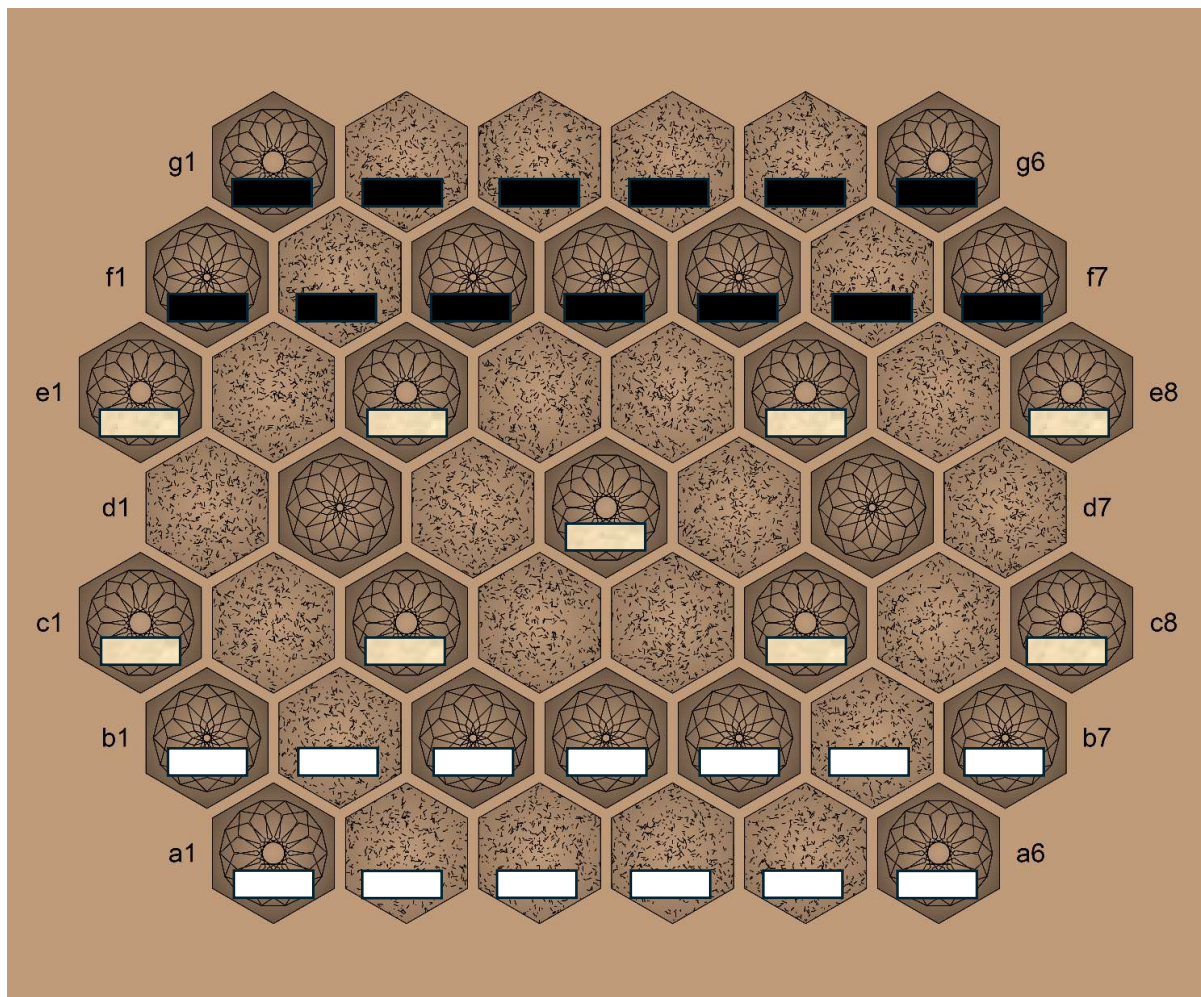


But

- Le but est d'occuper le premier **1** des **2 palais adverses** situés aux coins du plateau
- Les palais blancs sont en a6 et a6 ; les palais noirs sont en g1 et g6.

Positions de départ

- Les jetons blancs et noirs sont positionnés sur les deux premières rangées de chaque camp.
- Les jetons neutres sont positionnés sur les « fleurs à gros cœur » des 3 rangées médianes.



Piles autorisées

- Pile de 2 ou 3 jetons.
- Soit tous blancs ou neutres, soit tous noirs ou neutres, soit tous neutres
- Un jeton neutre n'est jamais au-dessus d'un jeton blanc ou noir.

Empilement

- Un jeton peut s'empiler :
 - o Sur un jeton pour former une pile de taille 2.
 - o Sur une pile de taille 2 pour former une pile de taille 3.
- Une pile de 2 peut s'empiler :
 - o Sur un jeton pour former une pile de taille 3.

Dépilement

- Le jeton au sommet d'une pile peut se dépiler pour faire un déplacement de jeton.
- Les 2 jetons au sommet d'une pile de 3 jetons peuvent se dépiler pour faire un déplacement de pile.
- Le déplacement fait en dépilant peut créer une nouvelle pile autorisée ou capturer des jetons adverses.

Déplacement

- Uniquement au travers des faces des hexagones :
 - o Vers une case vide.
 - o Vers une case occupée par sa couleur ou la couleur neutre pour s'empiler.
 - o Vers une case occupée par sa couleur adverse pour capturer.
- De 1 case pour un jeton
- Une pile de 2 jetons se déplace 1 ou 2 cases, en ligne droite.
- Une pile de 3 jetons se déplace 1, 2 ou 3 cases, en ligne droite.
- Un jeton ou une pile de neutres ne se déplace jamais seul, mais seulement dans une pile avec un sommet blanc ou noir

Capture

- Jetons et piles de couleurs opposées se capturent mutuellement lors des déplacements.
- La couleur d'attaque ou de défense d'une pile est déterminée par la couleur de son sommet.
- Tous les jetons d'une pile attaquée sont retirés du plateau.
- Les jetons neutres et les piles uniquement de neutres ne capturent pas et ne sont pas capturés.
- Les jetons neutres en bas d'une pile noire ou blanche sont capturables indirectement.

Tour de jeu

- Chaque joueur fait un premier déplacement, qui occasionne le cas échéant :
 - o Un empilement.
 - o Un dépilement.
 - o Une capture.
- Un second déplacement est possible :
 - o Si une pile a été construite au premier déplacement, alors elle peut être déplacée.
 - o Si une pile a été déplacée au premier déplacement, alors elle peut être dépilée.

Copyright



Staku, règles d'un jeu pour 2 joueurs.

Copyright (C) 2024 lucas.borboleta@free.fr ; licence Creative Commons BY-NC-SA