

# **katarengā**

& co ~

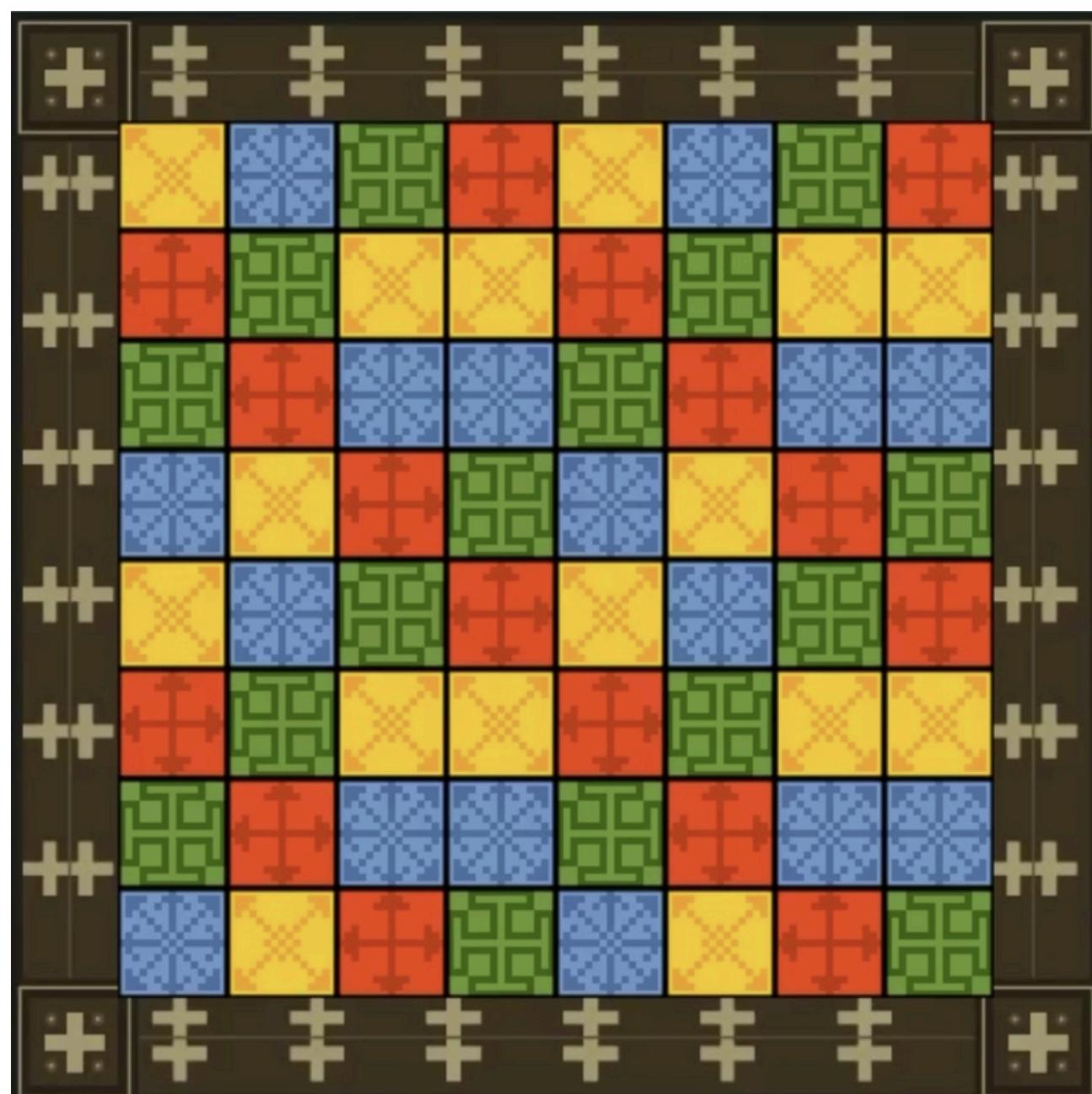
## **Table des matière**

<b>Le plateau de jeu et les déplacements.....</b>	<b>P2</b>
plateau.....	P2
Configuration.....	P2
Les déplacements.....	P2
<b>Katarenga.....</b>	<b>P3</b>
<b>Congress.....</b>	<b>P4</b>
<b>Isolation.....</b>	<b>P5</b>
<b>Jeux en réseaux.....</b>	<b>P6</b>
<b>Créateur de quadrant.....</b>	<b>P7</b>
<b>Installation.....</b>	<b>P8</b>

# Le plateau de jeu et les déplacements

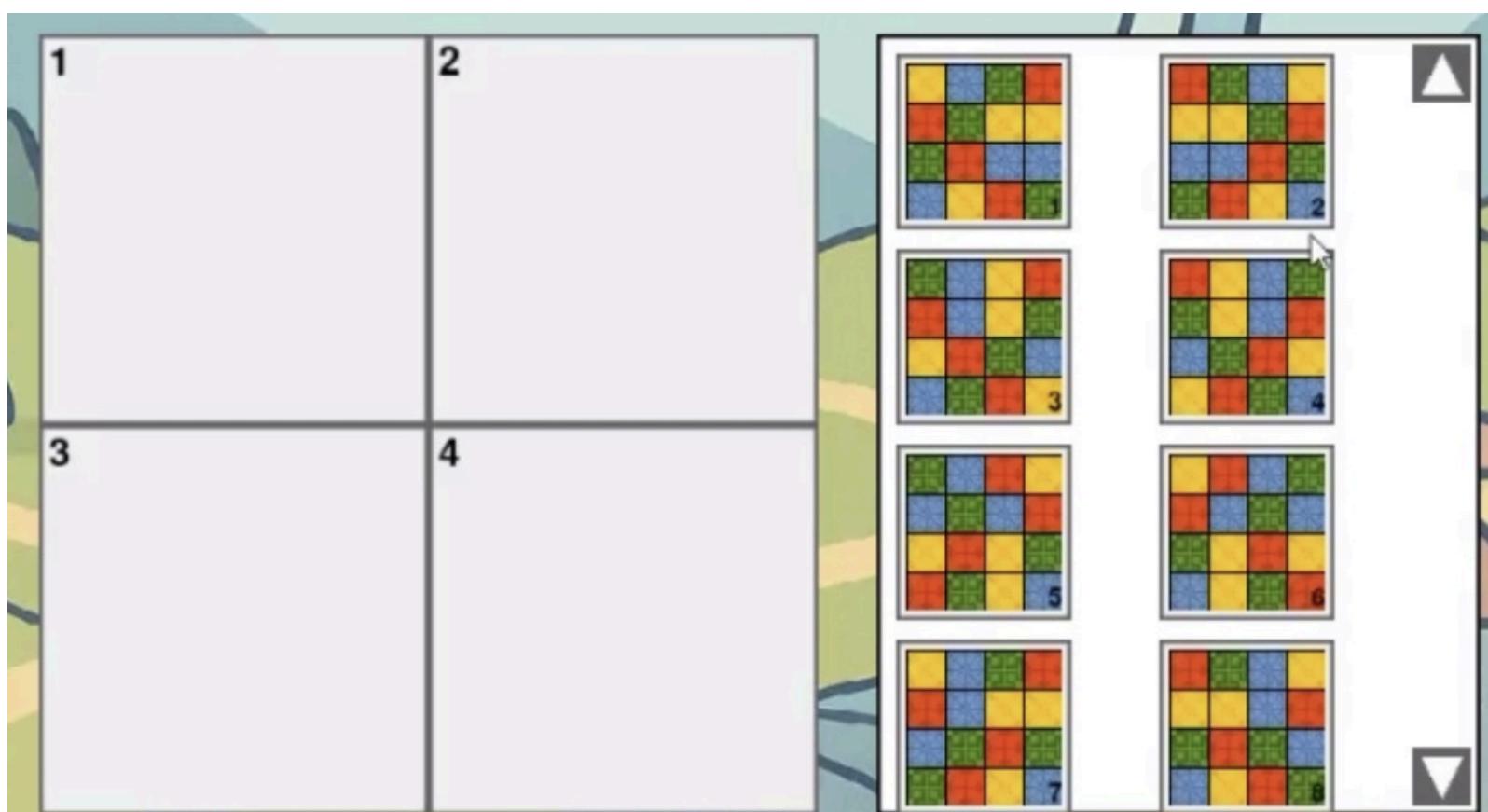
## Plateau

plateau 8x8 constitué de 4 quadrants 4x4

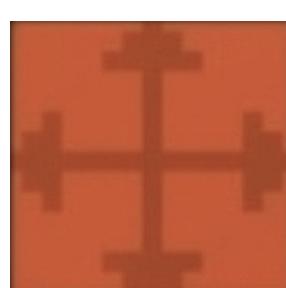


## Configuration

A chaque début de partie vous devez configurer votre plateau à l'aide de quadrants recto-verso et orientable à 360°



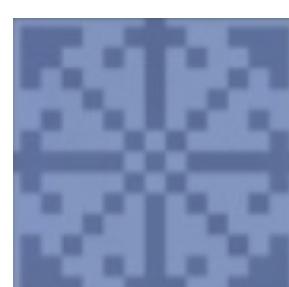
## Les déplacements



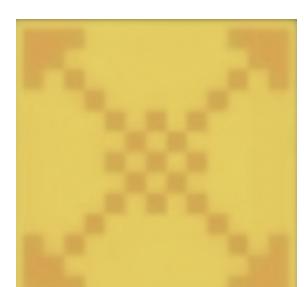
Un pion situé sur une case rouge se déplace comme une tour aux échecs, i.e. sur une même ligne ou colonne en ne survolant que des cases vides, avec la contrainte supplémentaire qu'il doit s'arrêter au maximum sur la première case rouge qu'il rencontre



Un pion situé sur une case verte se déplace comme un cavalier aux échecs, i.e. en L (deux cases dans une direction, horizontale ou verticale, et une case orthogonalement à la première direction)



Un pion situé sur une case bleue se déplace comme un roi aux échecs, i.e. vers l'une des 8 cases adjacentes



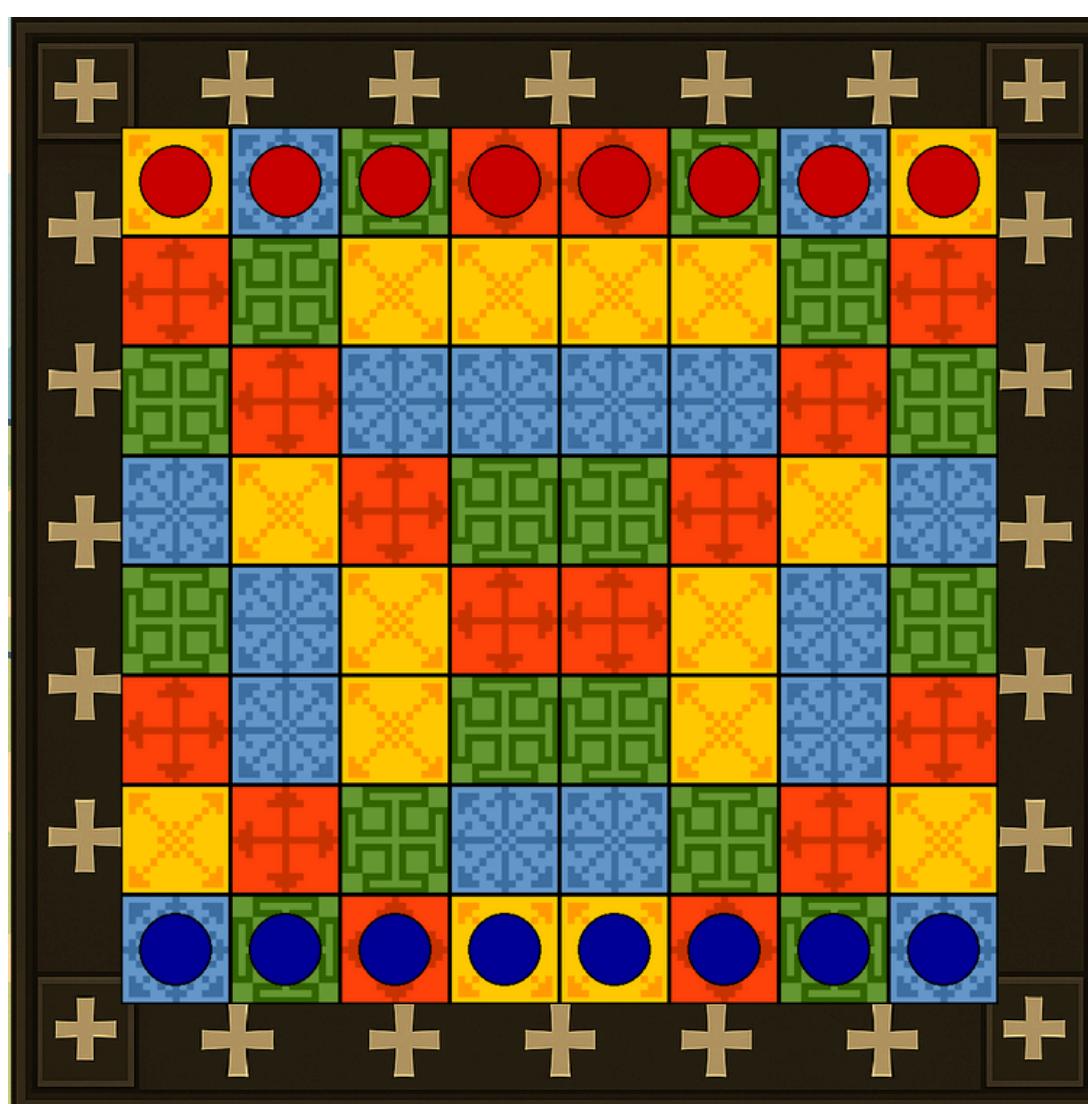
Un pion situé sur une case jaune se déplace comme un fou aux échecs, i.e. en diagonale en ne survolant que des cases vides, avec la contrainte supplémentaire qu'il doit s'arrêter au maximum sur la première case jaune qu'il rencontre

# Katarenga

---

## Règles du jeu

- Le plateau est initialement placé comme sur l'image
- Les joueurs jouent chacun leur tour
- Les captures sont autorisées sauf lors du premier tour de jeu



Le but est de placer deux de ses pions dans le camp adverse, pour ce faire le pion doit d'abord atteindre la ligne de fond adverse. Lors d'un tour suivant, il peut entrer dans un camp adjacent par un déplacement libre (sans contrainte). Une fois dans un camp, le pion est immobile et ne peut plus être capturé.

---

## Conditions de victoire

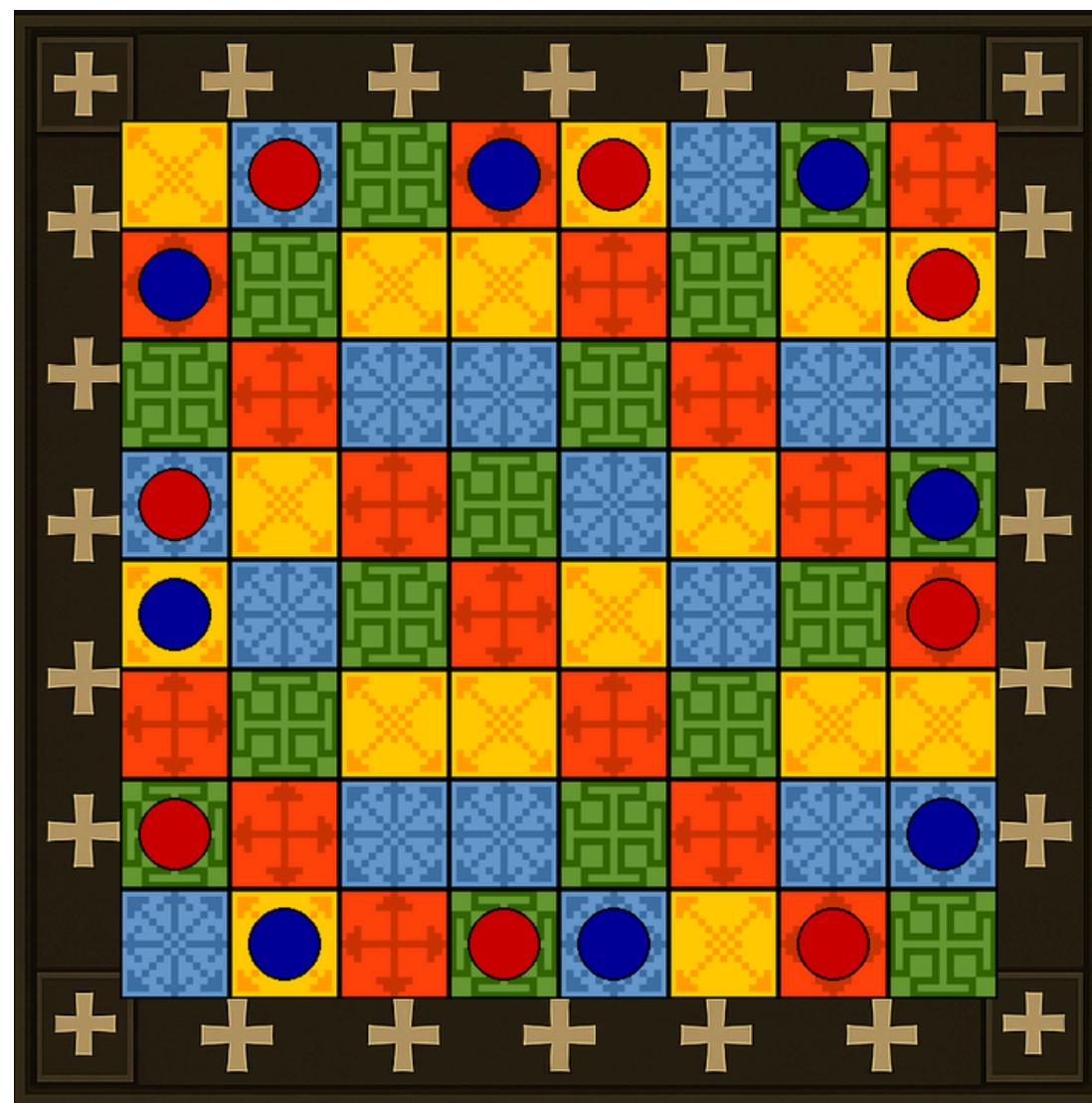
- Lorsque les deux camps d'un joueur sont occupés, celui-ci perd la partie. Si un joueur ne peut plus atteindre les deux camps adverses (ex. : trop de pions capturés), il perd la partie.

# Congress

---

## Règles du jeu

- Le plateau est initialement placé comme sur l'image
- Les joueurs jouent chacun leur tour
- Il n'y a pas de capture possible dans le mode congress



---

## Conditions de victoire

- Un des joueurs a réuni tous ses pions sous forme d'un bloc connecté

# Isolation

---

## Règles du jeu

- Le plateau est initialement vide
- Les joueurs posent leurs pions chacun leur tour
- Il n'y a pas de capture possible dans le mode isolation
- Il n'est pas possible de poser un pion sur une case déjà occupée ou en prise

---

## Conditions de victoire

- Un joueur ne peut plus effectuer aucun mouvement valide.
- Ce joueur perd la partie, et son adversaire est déclaré vainqueur.

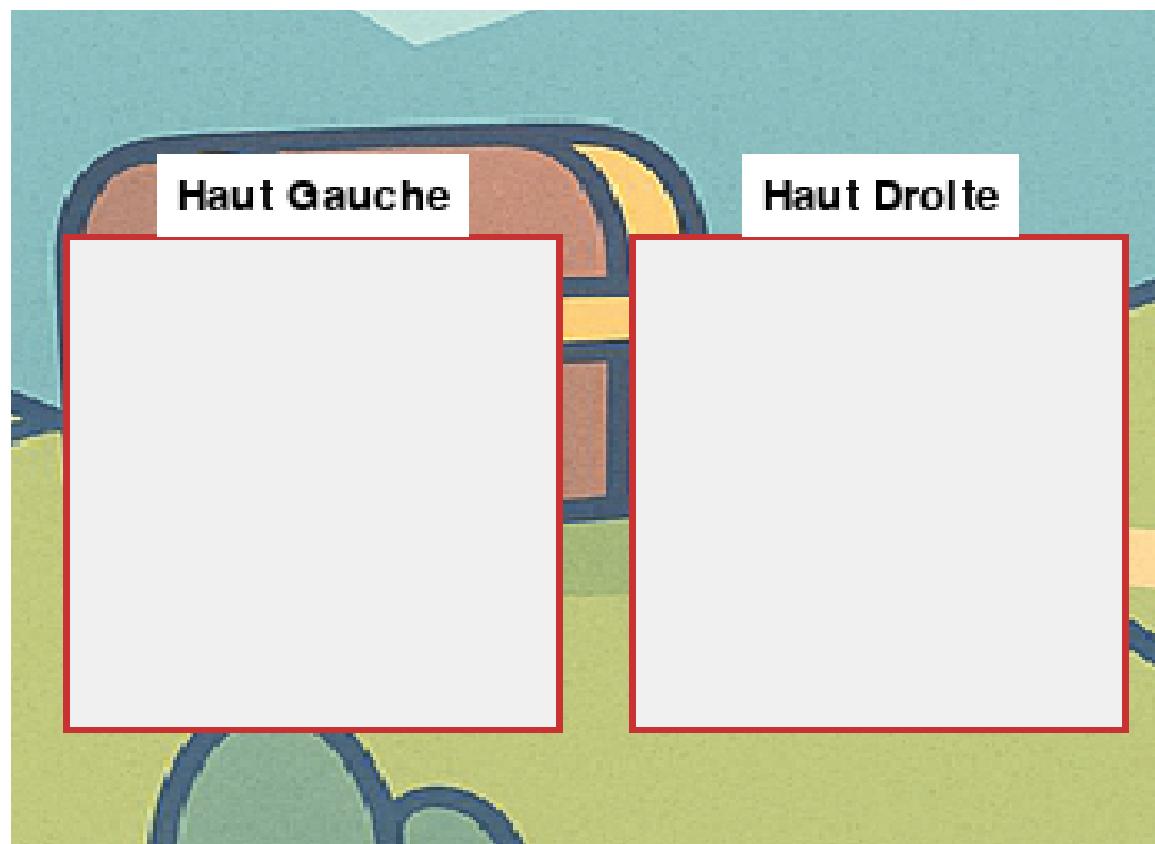
## Jeux en réseaux



**quand vous lancerez le jeu en réseau, deux options s'ouvrent à vous : soit vous êtes l'hôte soit vous êtes le client**

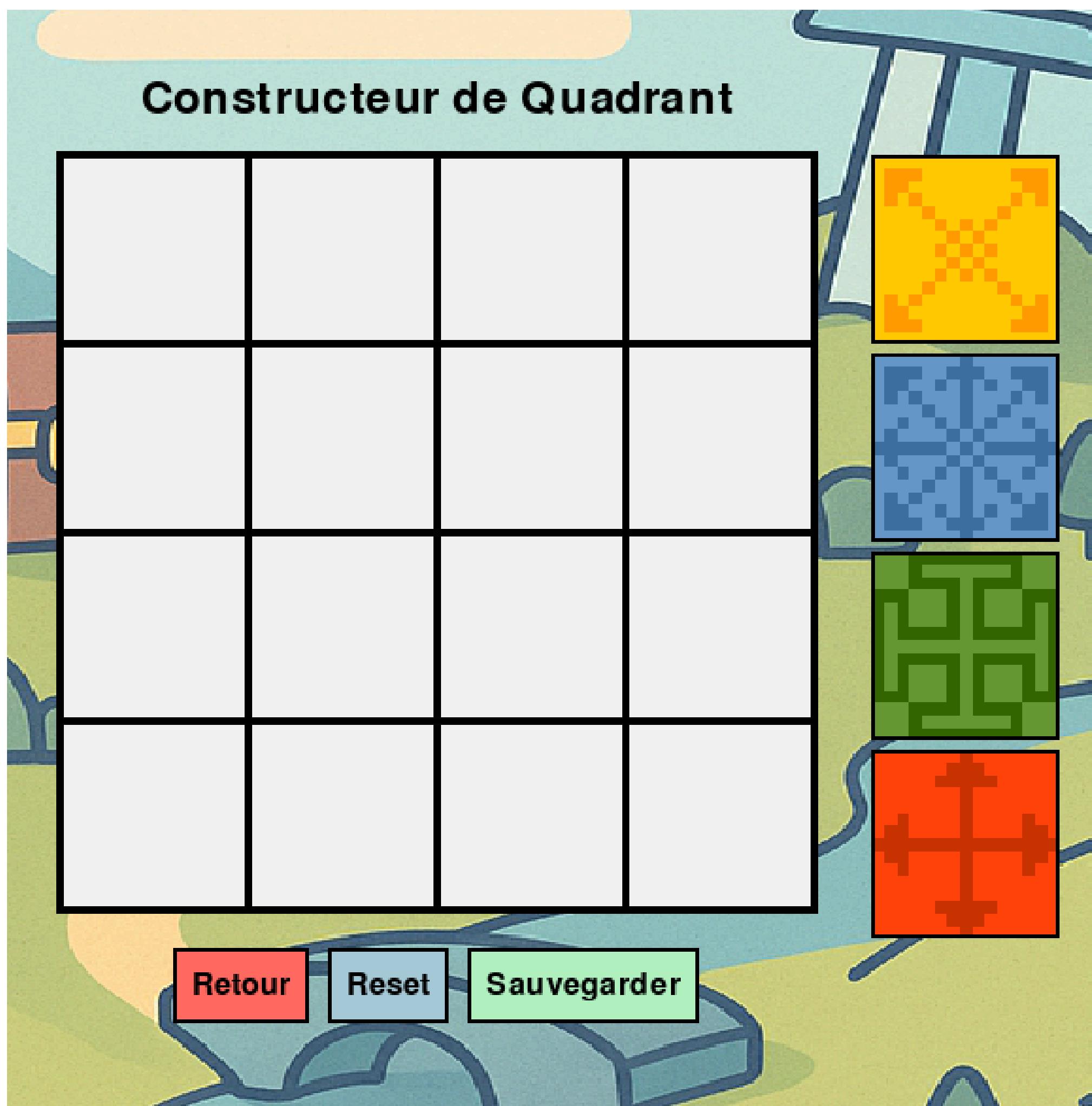


**Pour que le client se connecte à l'hôte, rien de plus simple, il suffit d'être sur le même wifi et que l'hôte transmette l'IP qui s'affiche sur son écran**  
**Le client sera connecté et pourra jouer avec l'hôte**



**L'hôte sera toujours le joueur rouge Et le client, le joueur bleu. Le joueur rouge choisira les deux quadrants du haut tandis que le joueur bleu lui choisira les deux quadrants du bas**

## Créateur de quadrant



**pour permettre de laisser place à  
l'imagination des joueurs, vous pouvez créer  
vos propres quadrants**

## **Installation du jeu**

**Pour installer le projet correctement, il vous faut Python, pygame et Git si cela n'est pas installé sur votre ordinateur, veuillez vous rediriger vers la documentation technique liée aux jeux pour vous permettre de les installer dans de bonnes conditions**

**Une fois tout installé, il vous suffit de lancer le fichier main.py avec n'importe quel interpréteur Python**