

# Règles de Jeu KHAN



## DESCRIPTION

- Un tapis de jeu comporte 6 X 6 cases : 12 cases simples, 12 doubles, 12 triples.
- Une Kalista (reine) et cinq Sbires (serviteurs) rouges.
- Une Kalista et cinq Sbires ocres.
- Un accessoire muni d'un pédoncule, le **KHAN**.

## BUT DU JEU

La partie est gagnée partie quand une pièce (Kalista ou Sbire) élimine la Kalista adverse, en la rejoignant sur sa case.

## PROTOCOLE DU DEPART

- Le joueur « Rouge » oriente le tapis en choisissant un bord parmi les 4 « bords » possibles. Ensuite il installe ses 6 pièces sur 6 des 12 cases prises au sein de ses deux premières rangées.
- Le joueur « Ocre » installe à son tour ses 6 pièces sur 6 cases prises au sein de ses deux premières rangées.

## MARCHES DES PIECES (Kalista ou Sbires)

- Chacun, et en premier « Rouge », déplace à tour de rôle une pièce, de 3 cases si la case de départ est triple, de 2 cases si elle est double, d'une seule case si elle est simple. Il est possible d'aller en avant, en arrière latéralement, mais pas en diagonale. On peut tourner à tout moment, à condition que ce soit à angle droit.
- Il est interdit de passer dessus une case occupée, et il est interdit, lors d'un même coup, de passer deux fois par la même case.
- En revanche, on peut finir son coup sur une case tenue par une pièce adverse et donc prendre sa

place. (Rappel : prendre la Kalista adverse met fin à la partie).

## A QUOI SERT LE KHAN ?

Le Khan a pour rôle d'influencer le déplacement des pièces adverses. Il intervient dès que « Rouge » a joué son premier coup, en « coiffant » la pièce qui vient de bouger. « Ocre » doit alors jouer une pièce (Sbire ou Kalista) occupant le même type de cases (soit simple, soit double, soit triple) que la pièce rouge porteuse du Khan. Dès qu'il a joué, il récupère à son tour le Khan pour en coiffer la pièce qu'il vient de bouger, et conditionne ainsi le prochain coup de « Rouge ». Chaque pièce venant de bouger devient donc porteuse du Khan. On procède ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

## FAUT-IL TOUJOURS OBEIR AU KHAN ?

Il y a deux exceptions logiques :

- a) Quand aucune de vos pièces (Sbires et Kalista) n'est sur le type de case demandé
- b) Quand certaines de vos pièces qui sont sur le type de case demandé ne peuvent se déplacer de façon réglementaire, le passage étant bouché par d'autres pièces.

Dans ces cas-là, vous pouvez :

- Soit bouger une autre pièce (le mouvement sera donc fait selon le type de case qu'elle occupe)
- Soit remettre en jeu un de vos Sbires précédemment sortis du jeu par l'adversaire, en le plaçant sur une case (à votre choix) du type demandé par le Khan ; cette remise en jeu comptera pour un coup à part entière ; le Sbire sera alors de nouveau jouable aux coups suivants, comme les autres pièces.

## CONSEIL AU DEBUTANTS

Il vaut mieux rechercher une bonne position, préparant la prise du Kalista, que viser à l'élimination systématique des Sbires adverses : les éliminations sont provisoires ; de plus, la sortie d'une pièce adverse peut affaiblir, mais favorise aussi la désobéissance au Khan...

La stratégie consiste donc principalement à maintenir l'adversaire sous contrôle, et simultanément à tenter de se soustraire au sien !